



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

JUEGO ADIVINA-ADIVINADOR COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA  
ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5  
AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA CIUDAD DE  
GUALACEO, AÑO 2022

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

AUTORA: JESSICA JOHANNA LLIVICURA LLIVICURA  
TUTORA: LCDA. NIDIA ELIZABETH ALMEIDA SOLIZ, MSC.

Cuenca - Ecuador  
2023

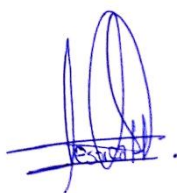
**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Jessica Johanna Llivicura Llivicura con documento de identificación N° 0106883408, manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



---

Jessica Johanna Llivicura Llivicura

0106883408

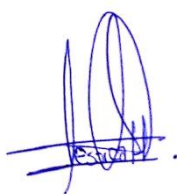
**CERTIFICADO DE GESTIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Jessica Johanna Llivicura Llivicura con documento de identificación N° 0106883408, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta metodológica: “Juego adivina-advinador como estrategia metodológica para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo, año 2022”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



---

Jessica Johanna Llivicura Llivicura

0106883408

**CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Nidia Elizabeth Almeida Soliz con documento de identificación N° 0103721536, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: JUEGO ADIVINA-ADIVINADOR COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA CIUDAD DE GUALACEO, AÑO 2022, realizado por Jessica Johanna Llivicura Llivicura con documento de identificación N° 0106883408, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 28 de febrero del 2023

Atentamente,



---

Lcda. Nidia Elizabeth Almeida Soliz, M.Sc.

0103721536

**DEDICATORIA**

El presente trabajo lo dedico a mis padres Jesús Heriberto y María Herlinda que son los gestores para que yo culmine mi sueño anhelado.

*Jessica Johanna Llivicura Llivicura*

## AGRADECIMIENTO

No podría haber culminado este proyecto sin la ayuda y la protección de Dios, quien me ha permitido superar los tropiezos y las inconformidades durante el desarrollo de mi preparación.

A mis padres Jesús Heriberto y María Herlinda que gracias a su esfuerzo y sacrificio me han motivado a continuar con la ilusión de ser una mejor persona y una profesional lista para ser un apoyo a la sociedad, sembrando en mi la responsabilidad, honestidad y lealtad con este proyecto,

A mis hermanos por estar siempre listos para ayudarme a superar los momentos críticos de mi desarrollo.

A los niños de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo del nivel de Inicial II, por permitirme ser parte de sus actividades para realizar esta investigación, a la docente del aula Jenny Criollo y a las autoridades de la institución estatal por su colaboración.

Un agradecimiento especial a la Universidad Politécnica Salesiana, que me ha permitido obtener el título de tercer nivel como licenciada en Ciencias de la Educación Inicial y a mi tutora Lcda., Elizabeth Almeida Soliz por ser la guía que ha permitido culminar con éxito mi trabajo de titulación.

*Jessica Johanna Llivicura Llivicura*

## Resumen

El lenguaje es uno de los aspectos fundamentales para el desarrollo personal del niño o niña, ya que es la principal herramienta que permite al infante interactuar adecuadamente con quienes lo rodean para lo cual se requiere de un proceso de adquisición del lenguaje que facilitará la comprensión y la interacción social. Por lo tanto, la propuesta metodológica aplicada en este proyecto tiene el propósito de implementar el juego “adivina-adivinator” como estrategia metodológica lúdica, interactiva y participativa para estimular el desarrollo del lenguaje siguiendo la secuencia de identificar los problemas del lenguaje que presentan los niños del nivel de inicial II, indagar enfoques teóricos acerca de la estimulación del desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años y por último diseñar el juego “adivina-adivinator” que permita a los niños mejorar sus capacidades lingüísticas.

El presente proyecto investigativo aborda la importancia del juego adivina-adivinator como estrategia metodológica para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años desarrollado en la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo, este proyecto consta de una metodología mixta: cualitativa y cuantitativa de tipo descriptiva en la cual se realizaron dos cuestionarios de encuestas aplicados; uno a los padres de la familia de los 23 niños del nivel inicial II y dos, a la docente de la unidad educativa antes mencionada, además de la observación realizada en las practicas preprofesionales, se pudo determinar que cierto porcentaje de los niños del presentan mala pronunciación y tienden a deformar fonemas.

**Palabras clave:** investigación, desarrollo del lenguaje, estrategia metodológica, juego, estimulación.

### **Abstract**

Language is one of the fundamental aspects for the personal development of children, it is the main tool that allows the infant to interact adequately with those around him, for them a process of language acquisition is required that will facilitate understanding and social interaction. Therefore, the methodological proposal applied in this project has the purpose of implementing the "guess-guesser" game as a playful, interactive and participatory methodological strategy to stimulate language development following the sequence of identifying language problems presented by children of the initial level II, investigate theoretical approaches about the stimulation of language development in children from 4 to 5 years and finally design the game "guess-guesser" that allows children to improve their language skills.

This research project addresses the importance of the guess-guesser game as a methodological strategy to stimulate the development of language in children from 4 to 5 years old developed at the School of Basic General Education Ciudad de Gualaceo, this project consists of a mixed methodology: qualitative and quantitative of a descriptive type in which two survey questionnaires were applied; one to the parents of the family of the 23 children of the initial level II and two, to the teacher of the aforementioned educational unit, in addition to the observation carried out in the pre-professional practices, it was possible to determine that a certain percentage of the children present bad pronunciation and tend to distort phonemes.

**Keywords:** research, language development, methodological strategy, game, stimulation.



## Índice General

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	I
CERTIFICADO DE GESTIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA.....	II
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
Resumen .....	VI
Abstract .....	VII
Índice General .....	VIII
Índice de Tablas.....	X
Índice de Gráficos .....	X
Índice de Anexos .....	XI
1. Problema.....	12
1.1. Problema.....	12
1.2. Antecedentes .....	12
1.3 Importancia y alcances .....	14
1.4. Delimitación .....	15
1.4.1. Delimitación Geográfica .....	15
1.4.2. Delimitación Temporal.....	16
1.4.3. Delimitación Sectorial e Institucional .....	16
1.5 Explicación del problema.....	16
2. Objetivos .....	17
2.1. Objetivo general .....	17
2.2. Objetivos específicos.....	17
3. Fundamentación Teórica .....	18
3.1. Concepto del lenguaje .....	18
3.2. Aprendizaje verbal .....	19
3.2.1. Desarrollo del lenguaje.....	20
3.2.2 Estimulación del Lenguaje .....	21
3.3. Diferencia del lenguaje, habla y comunicación.....	23
3.4. Estrategias metodológicas para desarrollar el lenguaje.....	23

3.5. Importancia del juego como metodología de aprendizaje.....	25
3.6. Tipos de juegos para el desarrollo del aprendizaje.....	26
4. Metodología .....	28
5. Propuesta metodológica .....	30
5.1. Tipo de propuesta.....	30
5.2. Partes de la propuesta.....	30
5.3. Destinatarios.....	31
5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta.....	31
5.5. Objetivos .....	32
5.5.1. Objetivo general .....	32
5.5.2. Objetivos específicos.....	32
6. Conclusiones .....	42
7. Recomendaciones.....	43
8. Bibliografía.....	44
9. Anexos.....	47

### Índice de Tablas

Tabla 1. Diferencia del lenguaje, habla y comunicación .....	23
Tabla 2. Aporte a la adquisición de destrezas .....	28
Tabla 3. Metodología aplicada para el desarrollo del trabajo de titulación .....	29
Tabla 4. Explicación: juego Adivina-adivinator .....	35
Tabla 5. Pregunta 1.....	37
Tabla 6. Pregunta 2.....	37
Tabla 7. Pregunta 3.....	38
Tabla 8. Pregunta 4.....	39
Tabla 9. Pregunta 5.....	39
Tabla 10. Pregunta 6.....	40
Tabla 11. Pregunta 7.....	41

### Índice de Gráficos

Gráfico 1. Pregunta 1 .....	37
Gráfico 2. Pregunta 2 .....	38
Gráfico 3. Pregunta 3 .....	38
Gráfico 4. Pregunta 4. ....	39
Gráfico 5. Pregunta 5. ....	40
Gráfico 6. Pregunta 6 .....	40
Gráfico 7. Pregunta 7 .....	41

### Índice de Figuras

Figura 1. Ubicación geográfica de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo.....	16
Figura 2. Bases neuroanatómicas del aprendizaje verbal.....	21
Figura 3. Tipos de juegos para el desarrollo del aprendizaje .....	26
Figura 4. Tablero del juego Adivina-Adivinator.....	34

**Índice de Anexos**

Anexo 1. Tríptico .....	47
Anexo 2. Encuesta dirigida a la docente .....	49
Anexo 3. Encuesta dirigida a los padres de familia .....	52

## **1. Problema**

### **1.1. Problema**

Conforme a la observación realizada en el aula del nivel inicial II en la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo, en el año 2022 en las prácticas pre profesionales se trabajó con 23 niños y niñas de 4 a 5 años en donde se pudo identificar a través de una encuesta aplicada a los padres de familia que el 43% de los niños tienen problemas de lenguaje porque confunden sílabas dentro de la pronunciación de palabras lo que significa que tienden a deformar u omitir diferentes fonemas dentro de las palabras, razón por la cual presentan una mala pronunciación. Cabe recalcar que esta situación es común en los niños menores de cuatro años porque se encuentran en el proceso de desarrollo del lenguaje, sin embargo, a partir de esa edad el niño/a ya debe ser capaz de pronunciar correctamente.

Se identificó a través de la observación directa, la omisión de las letras “p”, “r”, “l”, “s”, y “g”, mostrando frustración y aislamiento, por otro lado, para los docentes el contar con infantes que no puedan comunicar sus ideas de forma oportuna generará que no adquieran las destrezas. En consecuencia, se produce un retraso en el proceso de aprendizaje de todos los niños.

### **1.2. Antecedentes**

El progreso efectivo de los niños en los niveles iniciales es fundamental, no solo el desarrollo cognitivo y de lenguaje sino también el social, emocional y físico ya que todos ellos construyen las habilidades y fortalezas de los niños para relacionarse con la sociedad en tiempo presente y futuro (Santi-León, 2019). En cuanto al desarrollo y progreso del habla y el lenguaje el Instituto Nacional de la Sordera y otros trastornos de la comunicación de los

Estados Unidos dice que este proceso empieza en los tres primeros años, debido a que su cerebro se encuentra en la etapa de “desarrollo y maduración” (NIDCD, 2015).

Por tanto, el desarrollo del lenguaje en los niños es un proceso que requiere de habilidades y destrezas innatas de todo ser humano, empieza por el reconocimiento e imitación de sonidos existentes en el entorno en cual se encuentra el infante, hasta obtener un avance en el habla, sin embargo en ocasiones existen trastornos que pueden dificultar la comunicación eficiente del niño, estos pueden ser de habla o del lenguaje las cuales son totalmente distintos puesto que la primera se refiere a la pronunciación incorrecta de los sonidos del habla y la segunda se refiere a los problemas que tienen los niños para entender el lenguaje lo cual supone una dificultad más seria (NIDCD, 2015).

En la actualidad, los niños poseen un contacto más oportuno con dispositivos electrónicos tales como tablets, celulares, ordenadores, pizarras digitales, entre otros, en los cuales; la interfaz gráfica guía a los niños para que puedan realizar cualquier tipo de acción para manipular las aplicaciones que poseen cualquier dispositivo electrónico, misma que enseña a desarrollar la coordinación entre la mano y el ojo. Sin embargo, a pesar de los beneficios que ofrecen las TIC en la educación, no se enseña a los niños técnicas adecuadas para interactuar entre sí y poder expresar sus ideas y pensamientos de forma paulatina y adaptada a la capacidad de los niños, por el contrario, la tecnología ha sido mal empleada como un premio y forma de entretenimiento (UNIR, 2020). Para ello es necesario conocer que existen diversas aplicaciones enfocadas en niños tales como Youtube Kids para multimedia y juegos interactivos de las diversas áreas de educación.

Ahora bien, la tecnología ha facilitado enormemente la vida de todos, sin embargo, es necesario considerar que:

La UNICEF, entidad mundial encargada del bienestar de los infantes considera que para optimizar el bienestar mental de los niños es necesario que las familias y escuelas se

acojan a un enfoque holístico y centrarse en otros factores que generen impactos positivos en los niños por lo que se debe considerar reducir el tiempo en que los niños están frente a las pantallas digitales tales como TV, computadoras, laptops, tabletas gráficas y celulares que afectan la concentración de los niños, también se debe evitar el disfuncionamiento familiar por lo que es necesario promover una comunicación asertiva, la confianza y el apoyo familiar, por otro lado en las escuelas es necesario promover un ambiente en donde todos se sientan incluidos sin importar la condición socioeconómicas, y el acceso a ciertas comodidades a las cuales no todos pueden acceder (UNICEF, 2017).

Por lo tanto, la tarea de educar y apoyar el desarrollo integral de niños y niñas no corresponde al contenido digital que se proyecta en medio electrónicos, si no que incumbe a padres y maestros quienes deben guiar con las actividades propicias para mejorar la capacidad intelectual, social y todos los factores que permiten al infante adaptarse a la sociedad.

### **1.3 Importancia y alcances**

El lenguaje es uno de los medios para comunicarse, por lo que es necesario adaptarse a metodologías de enseñanza óptimas para que los niños puedan interactuar adecuadamente. De este modo, se entiende que el lenguaje oral es un proceso cognitivo asociado a la comunicación como proceso natural para conectarse y comprenderse entre seres humanos. Por consiguiente, para que un niño pueda forjar cimientos seguros en cuanto al aprendizaje verbal, es necesario promoverlo con procesos adaptativos desde temprana edad. (Santana et al., 2022).

Por otro lado, a raíz de la pandemia por COVID-19 los casos de retrasos del lenguaje y problemas de pronunciación han incrementado, debido a que los niños no han tenido interacción con otras personas y se suscitan mayores problemas de articulación de palabras recurrentes de consonantes como r, b y l (Heredia, 2021). Por consiguiente, se pretende que

la ejecución de Juego adivina-adorador como estrategia metodológica para estimular el desarrollo del lenguaje favorezca el desempeño no solo lingüístico sino también al de interacción social. Por ello, aplicar la metodología antes mencionada es ideal para que niños y docentes puedan lograr la adquisición de destrezas en el ámbito de expresión y comunicación.

#### **1.4. Delimitación**

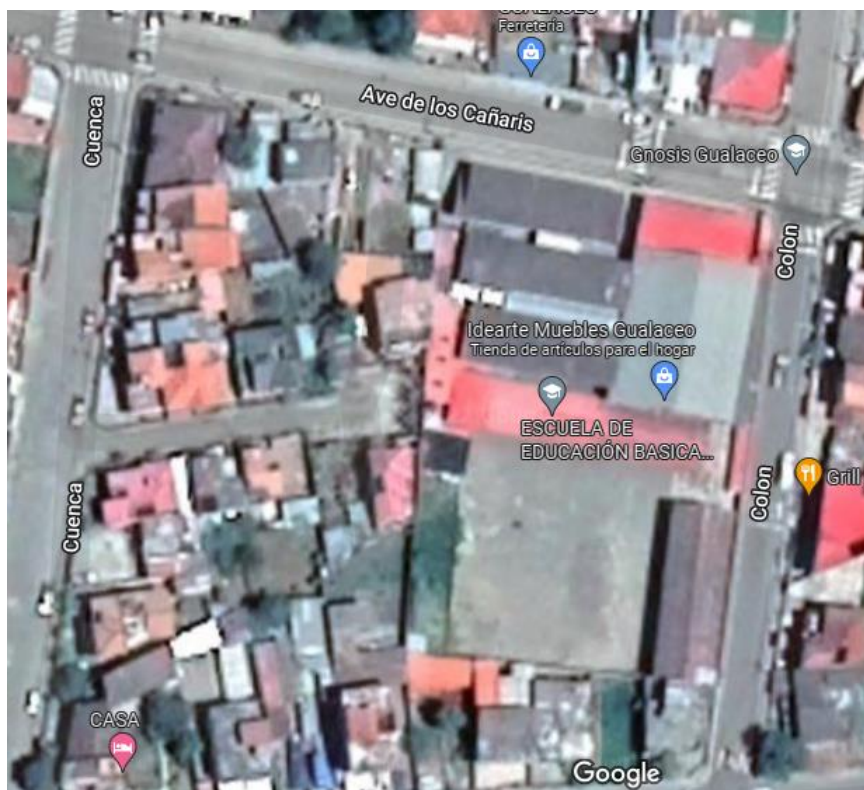
El presente proyecto de investigación se desarrolló con los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo.

##### **1.4.1. Delimitación Geográfica**

La Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo se ubica en la provincia de Azuay, cantón Gualaceo situado en las calles Colon y Av. Los Cañaris Av. Santa Bárbara y Cuenca, Código AMIE: 01H0099



Figura 1. Ubicación geográfica de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo



Nota: Extraído de Google maps - Url: <https://shorturl.at/rvTU9>

#### 1.4.2. Delimitación Temporal

El desarrollo de la investigación se llevó a cabo en el año lectivo 2022-2023

#### 1.4.3. Delimitación Sectorial e Institucional

Es una institución educativa pública, oferta los niveles Inicial 1 y 2, Preparatoria, Básica Elemental, Media y Superior en jornadas matutina y vespertina.

Debido a la infraestructura que posee la institución en el nivel inicial se unifica a niños y niñas de inicial 1 y 2.

#### 1.5 Explicación del problema

El uso de estrategias deficientes para estimular el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5 años origina que no exista una óptima comunicación entre maestros y estudiantes,

lo cual genera retraso en el proceso de enseñanza-aprendizaje sea inadecuado y no se adquieran las destrezas planteadas en el currículo. Para lo cual se plantearon las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se puede mejorar las estrategias para estimular el desarrollo del lenguaje dentro de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo?
- ¿Cómo mejorar el desarrollo de lenguaje?
- ¿Cuáles son los principales factores que afectan con el desarrollo del lenguaje en las aulas de clase?

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

- Implementar el juego “adivina-adivinator” como estrategia metodológica para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años de la “Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo”

### **2.2. Objetivos específicos**

- Identificar las dificultades del lenguaje que presentan los niños del nivel de inicial II.
- Indagar diversos enfoques teóricos acerca de la estimulación del desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años.
- Plantear como estrategia didáctica, el juego “adivina-adivinator para implementarlo con los niños del nivel de inicial II.

### **3. Fundamentación Teórica**

#### **3.1. Concepto del lenguaje**

El lenguaje es un parámetro fundamental para el desarrollo personal del niño o niña, debido a que es la principal herramienta que permite al infante interactuar adecuadamente con quienes lo rodean para esto, se requiere de un proceso de adquisición del lenguaje que resulta del correcto funcionamiento de áreas cognitiva, social, emocional, además de los procesos de autorregulación de la conducta esto quiere decir que el niño/a debe tener control antes sus emociones positivas o negativas y sus respuestas inmediatas puesto que facilita la comprensión y la interacción social. Entonces, para la adquirirlo se puede aplicar un conjunto finito de técnicas, con las cuales el ser humano consigue intercambiar datos con otras personas que cumplan con las características necesarias para decodificar este tipo de mensajes, este proceso es inculcado por los docentes que aportaron para el desarrollo del lenguaje en niños cuyas edades oscilan los 4 a 5 años, para ello, es necesario aplicar técnicas de estimulación temprana en todas las instituciones educativas ya sean públicas o privadas, debido a que, los niveles iniciales de educación básica son aquellos que aportan en gran medida con el desarrollo cognitivo de cada niño, por tanto cada institución debe sumar anualmente esfuerzos para obtener un rendimiento aceptable en estos campos, por tanto, aplicar la metodología adecuada ayudará a los niños a potencializar y desarrollar sus habilidades en el entorno en el que se encuentren, sin importar la clase social ni el nivel socioeconómico que posean cada alumno.

Por consiguiente, el lenguaje es parte importante para la sociedad ya que es el medio que se utiliza para transmitir pensamientos, ideas, sentimientos, y necesidades ya sean fisiológicas o psicológicas que tiene una persona para subsistir. Entonces este surge de una función social para principalmente poder comunicarse entre sí que en un entorno netamente social cumple con la función principal de compartir información para entablar un intercambio

de ideas (Psicología-Online, 2018), aunque con el tiempo a medida que el niño/a crezca el lenguaje pasará a formar parte de su pensamiento, porque ya no será solo su desarrollo intelectual/cognitivo sino también el social, emocional y moral que se convierte en una función no comunicativa. De ahí la importancia de lograr que los niños pueden expresarse de forma correcta, con el dominio de palabras bien estructuradas.

### **3.2. Aprendizaje verbal**

El aprendizaje siempre va a requerir de procesos cognitivos, todos estos procesos se corresponden a la memoria y conocimiento semántico ya sea a corto o largo plazo. En cuanto al aprendizaje verbal se define como el conjunto de funciones cognitivas que permitir producir palabras mediante la “recuperación de la información léxica y semántica” (Rivera Sánchez et al., 2020), esta producción léxica y semántica viene acompañada de un organizado proceso de planificación cognitivo en donde interviene la atención focal y sostenida lo cual permite generar frases y palabras completas que al unirse forman un discurso o una conversación

Por lo tanto, es necesaria la ejercitación de la memoria para que la información sea retenida por el cerebro, así como los factores ligados en el aprendizaje verbal con la conciencia fonológica, el reconocimiento de sonidos que se emiten con las palabras y la comprensión lectora. Por lo tanto, el aprendizaje verbal tiene las siguientes capacidades:

- La conciencia fonológica que hace referencia a “la capacidad de analizar y segmentar componentes del habla para realizar algún tipo de operación” (Rivera Sánchez et al., 2020), en este aspecto se incluye todo lo relacionado con la estructuración de las palabras, sílabas y fonemas lo que hace a la conciencia fonológica indispensable para el aprendizaje de la lectura y aprendizaje de idiomas.
- El reconocimiento (sonido – palabra) se relaciona los sonidos con grafemas con la capacidad de recordar y almacenar luego de haber escuchado un sonido y la capacidad

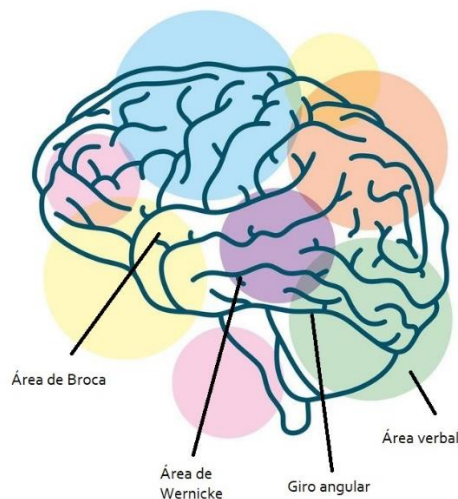
de asociar aquel sonido con un concepto (Rivera Sánchez et al., 2020). De este modo el cerebro encuentra la capacidad de almacenar y recuperar la información.

- La comprensión del lenguaje oral hace referencia a “procesos más complejos” estos procesos complejos son todos los conceptos y reglas gramaticales que se aprenden en el contexto educativo, es decir ya se involucra a la sintaxis y al sentido de las oraciones, frases o fragmentos que contienen signos gramaticales y de comprensión lingüística en general, lo cual finaliza en la comprensión total de un mensaje que se desee comunicar (Rivera Sánchez et al., 2020). Es decir que este ámbito permite a los seres humanos hablar con semántica y pragmática.

### **3.2.1. Desarrollo del lenguaje**

La importancia de la comunicación radica en que los niños y niñas son seres netamente sociales e interactúan con todo aquello que los rodea, pues el lenguaje es la principal vía de interacción porque permite expresar verbalmente todo aquello que piensan y sienten (Bonilla, 2016). Entonces los niños al ingresar al contexto educativo se relacionan e interactúan aún más, con personas distintas a quienes viven en su hogar, en donde cada uno es distinto en costumbres, rutinas, hábitos e ideologías. Rivera (2020) que toma de Norman Gesch la propuesta de “las regiones corticales” que son consideradas como las encargadas de los procesos del lenguaje, en donde se establece una ruta para el procesamiento del lenguaje oral y para el escrito. Las regiones corticales se muestran en la siguiente figura:

Figura 2. Bases neuroanatómicas del aprendizaje verbal



Nota: Modelo neurolingüística de Wernicke-Geschwind

En cuanto al desarrollo del lenguaje en los niños se considera que estos aprenderán a hablar en el momento en que estén preparados cognitivamente para ello, en contexto se sabe que cuando el ser humano nace, este no posee un lenguaje innato, pero si emite sonidos y busca la forma de comunicarse, por consiguiente, el lenguaje se va adquiriendo poco a poco como parte del desarrollo cognitivo.

Por tanto, para adquirir un lenguaje optimo se debe empezar por desarrollar el pensamiento mediante la exposición a la imaginación ya sea contando historias, leyendo cuentos, o pidiendo descripción de imágenes lo que hace posible adquirir un lenguaje apropiado.

### 3.2.2 Estimulación del Lenguaje

El grado de significancia que tiene el lenguaje en el aprendizaje de los niños es el más alto por lo que se podría decir que los niños son exploradores innatos (Puchkov, 2016). De este modo, cuidadosamente se debe delimitar la problemática que presenten sobre todo a nivel verbal porque al tomar acciones ofensivas es probable que el niño presente miedos y angustia en aprender y desarrollarse en su entorno social y cultural.

Puchkov (2016) plantea criterios relevantes para la estimulación del lenguaje los cuales se detallan a continuación:

- Metodología lúdica, interactiva y participativa: mediante la implementación de esta metodología a través del juego, un clima de afecto y seguridad el niño podrá expresarse en su entorno.
- Expansión y ampliación del vocabulario: en este criterio es necesario la repetición correcta de las palabras y frases que se pronuncian o utilizan incorrectamente.
- Vigorización de las situaciones de éxito: se puede dar aprobación de algo no siempre con palabras como “está bien” o palabras de aliento y felicitación sino también gestos de aprobación los cuales muchas veces son más eficaces.
- Conversaciones lentas y claras: esto asegura de que los niños observen gesticulación adecuada y el movimiento bucal, además de escuchar la entonación correcta.
- Paciencia: hacerles entender que equivocarse está bien y que se puede ayudar y corregir cuantas veces sea necesario.
- Punto de partida: esto hace referencia al vocabulario más próximo, es decir las palabras o fonemas que más seguido usan esto se considera como la experiencia directa de los niños que proviene de su entorno familiar y nivel.
- Ejercicios de lenguaje: es conveniente variar los ejercicios en cada sesión para estimular de mejor forma su movimiento bucal para hablar.
- En el caso de los niños bilingües: su lengua materna o de nacimiento debe ser estimulada completamente para luego seguir con los idiomas que el niño/a está aprendiendo.
- Participación familiar: el apoyo familiar es de menester en cualquier proceso de aprendizaje, esto conseguirá que el niño o niña tenga seguridad y sienta el apoyo en todo su proceso no solo de aprendizaje sino de su vida cotidiana, además los padres deben

estas comprometidos para ayudar a sus hijos con la estimulación del lenguaje oral y otras áreas.

### 3.3. Diferencia del lenguaje, habla y comunicación

Tabla 1.

Diferencia del lenguaje, habla y comunicación

El lenguaje	El Habla	La comunicación
<p>“El lenguaje es uno de los rasgos más característicos de la especie humana, ya que nos permite la comunicación entre dos o más interlocutores mediante un código convencional de señales sonoras articuladas” (<i>González Lajas &amp; García Cruz, 2019</i>).</p> <p>El lenguaje intuye tres dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la forma; fonología como a la sintaxis</li> <li>- el contenido: léxico y el significado de la frase</li> <li>- el discurso; funciones comunicativas, competencia conversacional, adaptación el lenguaje al contexto (aprendizaje de idiomas) y el lenguaje no verbal (señas y muecas), entre otros.</li> </ul>	<p>“Es la producción expresiva de sonidos e incluye la articulación, la fluidez, la voz y la calidad de resonancia de un individuo, además de involucrar a los órganos bucofonatorios y a los circuitos cerebrales para su correcto funcionamiento” (<i>González Lajas &amp; García Cruz, 2019</i>).</p>	<p>Esta se refiere “al proceso mediante el cual se transmite información y apunta a todo comportamiento verbal o no verbal sea intencional o no, que influye en la conducta, las ideas o actitudes de otro individuo” (<i>González Lajas &amp; García Cruz, 2019</i>).</p>

*Nota.* Información tomada de (*González Lajas & García Cruz, 2019*).

### 3.4. Estrategias metodológicas para desarrollar el lenguaje

La metodología del aprendizaje se entiende como todos los esfuerzos que se realizan para coadyuvar a la obtención de nuevos conocimientos y habilidades, dicho esto las estrategias metodológicas para desarrollar el lenguaje forman parte de ese esfuerzo en donde a través de una serie de procedimientos se busca mejorar el proceso de enseñanza para lograr el aprendizaje significativo a quienes se imparte conocimiento alguno (Rojas, 2022). Se



puede acotar que dentro de las estrategias metodológicas existen elementos que la componen; estos se componen de:

- Métodos: corresponde a la asimilación del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas mediante la forma de organización de aspectos pedagógicos que son: la planificación, el diseño, evaluación y sistematización del proceso educativo.
- Técnicas: conocidas como las herramientas indispensables para el cumplimiento del objetivo principal que es la enseñanza-aprendizaje, sin embargo, a pesar de ser indispensable es un elemento dependiente de una estrategia y los métodos que a emplearse en un proceso.
- Procedimientos: con el propósito de desarrollar una capacidad es necesaria la acción de realizar algo, razón por la cual los procedimientos se caracterizan por conformar un “conjunto de acciones ordenadas y finalizadas”, para el óptimo aprendizaje de los infantes.

Se sugiere una serie de estrategias metodológicas factibles para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas que empieza por realizar una evaluación en donde se podrá determinar quiénes requieren de mayor estimulación, en segundo punto al ser el docente dependiente de las disposiciones del centro educativo al que pertenezca deberá presentar una planificación que explique la nueva metodología que desee aplicar, el siguiente paso es hacer partícipes a los padres de los niños con información que explique la nueva modalidad de enseñanza, como cuarto punto se debe “planificar, organizar y ejecutar las estrategias planteadas”(Ortega & Zhunio, 2015), luego se tendrá que evaluar nuevamente a los niños para determinar si la metodología aplicada ha influido o no en el desarrollo del lenguaje y por último se debe informar el rendimiento que los niños presenten y motivar a los padres de familia a aplicar la nueva metodología en sus hogares.

### **3.5. Importancia del juego como metodología de aprendizaje**

El juego es una herramienta netamente interactiva que estimula la creatividad, memoria, sensibilidad y concentración del niño por lo que es una importante propuesta metodológica ideal para el aprendizaje. El objetivo primordial es mejorar la convivencia social de los niños, por consiguiente, en el contexto institucional educativo específicamente en los niveles de educación inicial el juego debe ser considerando esencial puesto que es una alternativa didáctica y divertida de enseñar y aprender por tanto debería constituir obligatoriamente dentro de la planificación de cada periodo escolar (Herrera, 2016).

En efecto, el juego ofrece al pedagogo el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos. La introducción del juego en las escuelas aún es un tema nuevo porque las técnicas de enseñanza en las actividades lúdicas aún son ambiguas. Cabe mencionar que no todos los pedagogos e incluso padres están de acuerdo con la inclusión del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje sin embargo si es esencial en la educación porque el aprendizaje no se debe obligar sino más bien debe causar en el alumnado emoción y motivación por aprender no solo dentro de la institución educativa sino también en los hogares (Herrera, 2016).

Sin embargo los juegos didácticos utilizados como estrategia de enseñanza dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, sino más bien como una alternativa divertida que permite llamar la atención por aprender no solo de los niveles iniciales sino de toda la población estudiantil y con esto conseguir un desarrollo potencial en sus habilidades más allá de una calificación aunque también en busca de mejorar el rendimiento académico, además las estrategias de enseñanza que involucran los juegos didácticos brindan la posibilidad de que los docentes abandonen el método conductista y busquen mejores alternativas para transmitir su conocimiento (Montero, 2017).

De este modo se puede entender que el rápido desarrollo de los niños comprendidos en las edades de 4 a 5 años requiere de estimulación con actividades que involucren la interacción con su entorno, además que les permita explorar y desarrollar su creatividad e imaginación.

### 3.6. Tipos de juegos para el desarrollo del aprendizaje

La aplicación del juego en el campo de la enseñanza ha permitido desarrollar las capacidades y habilidades de los niños y niñas con mayor facilidad debido a que el juego es una valiosa herramienta que permite mejorar los ambientes de clase y que el alumnado capte de mejor manera aquello que se quiera transmitir, la siguiente ilustración indica los tipos de juegos que se emplean en el desarrollo del aprendizaje.

Figura 3.

Tipos de juegos para el desarrollo del aprendizaje

#### Juego funcional

- Juego ideal hasta los primeros dos años
- Se trata de repetir una acción para desarrollar los sentidos.
- Se realizan actividades como gatear y caminar

#### Juego simbólico

- Ideal para edades desde los dos hasta los 7 años
- Se trata de simular situaciones
- Se desarrolla el lenguaje, imaginación y creatividad

#### Juego de Reglas

- Utilizado también en el juego simbólico
- En niños pequeños en el juego no es importante la compensación mientras que en niños de mayor edad los esfuerzos se enfocan en ganar

#### Juego de construcción

- Se ejecutan con todos los tipos de juegos anteriores
- Este tipo de juegos potencian creatividad, control corporal, concentración y visualización.

Fuente: (Instituto Europeo de Educación, 2021)

De la ilustración anterior, para el presente proyecto de investigación se toma el tipo de juego simbólico como referencia al desarrollo del lenguaje ya que se adapta a la edad a la que pertenecen los niños de inicial II y además está enfocado netamente en el desarrollo del lenguaje y la creatividad. Este tipo de juego entonces permite que los niños desempeñen roles y puedan adaptarlo a su imaginación, de este modo pueden expresar sus ideas a través del lenguaje.

En este sentido es pertinente resaltar el Juego Quién es Quién, propuesto por Novoa (2019) que considera como actividades efectivas para desarrollar el lenguaje en los niños ya que ayuda a desarrollar y mejorar la comprensión del lenguaje en forma descriptiva ya que este juego consiste en realizar preguntas con respuestas cortas que pueden ser de índole negativa o positiva (Sí/No) y es necesario describir a los personajes que contienen las tarjetas del juego, además este juego promueve la escucha activa y valores como el respeto por ser un juego cuya regla principal es “esperar su turno para jugar”. El desarrollo de las dos últimas habilidades está presente en muchos juegos de interacción, sin embargo, en el juego Quién es Quién es indispensable ya que, si no prestamos la atención necesaria a las descripciones del contrincante a través de sus respuestas cortas, podemos cometer un error que nos lleve a escoger el personaje inadecuado. Sin embargo, este juego se recomienda para niños mayores a 6 años porque requiere de un desarrollo cognitivo más elevado y puede ser algo difícil para los más pequeños sobre todo para recordar roles, ahora se puede realizar una adaptación para los niños más pequeños utilizando palabras claves y cortas que sean fáciles de recordar (Novoa, 2019). Este juego no solo ayuda al desarrollo del lenguaje sino también a la escucha activa y promulga valores como el respeto a los demás a la hora de esperar su turno para jugar. La siguiente tabla indica el aporte de destrezas y el ámbito de desarrollo que se produce con el juego “adivina-adivinator”

Tabla 2.  
Aporte a la adquisición de destrezas

<b>Aporte a la adquisición de destrezas</b>	
<b>Ámbito de desarrollo</b>	<b>Aplicación de la estrategia como destreza</b>
<b>Expresión Corporal</b>	Desarrollar la imaginación, apego al juego y la creatividad para comunicarse mediante habilidades motrices básicas como el uso de gestos y sonidos.
<b>Convivencia</b>	Impulsar valores como el respeto al explicar que cada uno tiene un turno para participar
<b>Comprensión y expresión oral</b>	Estimulación de la comunicación oral, al buscar palabras para describir la imagen, esto permite ampliar el vocabulario y a su vez utilizar la creatividad e imaginación.
<b>Comunicación y escucha efectiva</b>	El juego permite comprender “aspectos descriptivos del lenguaje”. Fomenta también la escucha activa, ya que el niño tiene que escuchar, procesar y comprender lo que su compañero intenta transmitir

Este juego adaptado a la edad de cuatro años debe consistir en utilizar infografías fáciles de reconocer por los niños, por ejemplo, en caso de que su rol sea representar un animal; el niño o niña oponente deberá hacer sonidos del animal que ven en la infografía de este modo el niño podrá reconocer, imaginar y pronunciar el nombre del animal. También es importante explicar las reglas a los niños y que estos aprendan a seguirlas para que ellos comprendan la importancia de los valores, en este caso el respetar el turno de cada uno.

#### **4. Metodología**

El presente proyecto de investigación se apoya en la aplicación de una metodología mixta que comprende la integración del enfoque cuantitativo y cualitativo (Cedeño, 2013). En el primer enfoque se medirá numéricamente los patrones de respuestas obtenidas de la encuesta aplicada a los padres de familia cuyos resultados se muestran en el inciso 5.6, por consiguiente se parte desde la investigación de campo con la técnica de la observación realizada en las prácticas pre profesionales y la recolección de información que fundamenta la investigación bibliográfica, por otro lado la investigación cualitativa permitirá conocer la “realidad educativa

y social” de la población de estudio. Se desarrolla también un nivel de investigación descriptivo porque se busca conocer las características de la variable desarrollo del lenguaje, así como la descripción y condiciones del objeto de estudio que se refiere al juego adivina- adivinador como estrategia metodológica para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo. La metodología aplicada en la presente investigación se detalla a continuación:

**Tabla 3.**

Metodología aplicada para el desarrollo del trabajo de titulación

<b>Enfoques</b>	Investigación cuantitativa	Recopilación y análisis de datos medibles a través de la estadística.
	Investigación cualitativa	Identificar los componentes del juego como metodología de enseñanza
<b>Tipo de investigación</b>	Descriptiva	Describir la realidad de la aplicación de estrategias metodológicas en el desarrollo del lenguaje.
<b>Técnicas</b>	Observación	A través de las practicas pre profesionales realizadas en la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo.
	Encuesta	Dirigida a la docente del aula inicial II Dirigida a los padres de familia de los niños que conforman el aula inicial II
<b>Instrumento</b>	Cuestionario	Docente: Compuesto por 9 preguntas Padres de familia: compuesto por 7 preguntas

## 5. Propuesta metodológica

La propuesta metodológica del presente proyecto es producto de la investigación realizada en la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo en el aula de Inicial II.

La guía didáctica del juego adivina- adivinador es una herramienta que permitirá potenciar el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5 años, no sólo involucra al docente encargado de enseñar sino también a los padres quienes se encargan de la formación diaria del niño o niña.

### 5.1. Tipo de propuesta

La propuesta se basa en la estrategia metodológica juego-trabajo, aplicada en el nivel inicial, en este caso, permite a través del juego adivina- adivinador, estimular el desarrollo del lenguaje.

Con la elaboración de un instructivo que explique los beneficios de este juego y como este ayuda a potenciar el habla y el lenguaje en los niños y niñas del nivel inicial II, además que este juego sea aplicable en función de las necesidades que presenten los niños al momento de aprender e interactuar con sus compañeros de clase y quienes lo rodean.

### 5.2. Partes de la propuesta

La propuesta planteada consta de los siguientes elementos:

1. **Diagnóstico:** mediante la observación de las practicas pre profesionales y la aplicación de una encuesta tanto a la docente como a los padres de familia para recolectar información.
2. **Fundamentación teórica y científica:** recopilación de información de libros, artículos académicos y publicaciones en general

3. **Formulación:** se realiza una guía del juego adivina- adivinador que contiene 16 fichas con diferentes personajes (frutas y animales) cuyo objetivo debe ser alcanzable y medible para ayudar a los niños a desarrollar de mejor manera el lenguaje.
4. **Planificación:** preparar el material didáctico del juego adivina – adivinador para fortalecer el lenguaje en los niños.
5. **Aplicación:** actividades implementadas en la jornada de clases con los niños del nivel inicial II
6. **Evaluación:** mediante la observación de la ejecución del juego y un registro de los resultados de la aplicación.

### 5.3. Destinatarios

La propuesta de este proyecto de investigación está dirigida a los 23 estudiantes del nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo, de modo que incluso los docentes puedan tener una guía que permita incentivar a los niños a ser más participativos y proporcionar un ambiente de clase divertido y saludable emocionalmente.

### 5.4. Técnicas utilizadas para construir la propuesta

1. Observación: se utilizó una ficha de observación para identificar el número de niños y niñas que presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje.
2. Entrevista semiestructurada: aplicada a la docente para conocer los aspectos más importantes del desarrollo del lenguaje en los niños y niñas.
3. Encuesta: dirigida a los padres de familia para conocer si las estrategias aplicadas serán adecuadas para el niño o niña a desarrollar mejor su lenguaje.



## **5.5. Objetivos**

### **5.5.1. Objetivo general**

- Desarrollar el lenguaje a través del material didáctico y la participación de los niños en el juego adivina- adivinador

### **5.5.2. Objetivos específicos**

- Proponer recursos y actividades clave para desarrollar el lenguaje.
- Conseguir que los niños y niñas usen su imaginación y expresen sus ideas.



# PROPUESTA METODOLÓGICA

EXPLICACIÓN DEL JUEGO ADIVINA-ADIVINADOR COMO  
ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ESTIMULAR EL  
DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS  
DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
CIUDAD DE GUALACEO, AÑO 2022

**AUTORA:**  
JESSICA JOHANNA LLIVICURA LLIVICURA

**TUTORA:**  
LIC. NIDIA ELIZABETH ALMEIDA SOLIZ

CUENCA - ECUADOR  
2023



## Nombre de la actividad: Juego Adivina-adivinator

**Edad: 4 a 5 años**

Aspectos relevantes: trabajar con recursos llamativos para los niños es de gran utilidad porque se interesan en conocer y aprender con algo nuevo, en este caso la caja de tarjetas del juego adivina adivinador ayuda a que el niño experimente un nuevo conocimiento distinto al que acostumbra además de que la interiorización del aprendizaje será significativa.

Adivina – adivinador es un juego para jugar en pareja (uno contra uno), el cual contiene tarjetas de diversos objetos como se puede observar en la siguiente figura.

Figura 4.

Tablero del juego Adivina-Adivinador.



**Para empezar, se explica las reglas del juego**







1. Los jugadores se colocan frente a frente.
2. Preparar las tarjetas y mezclarlas
3. Insertar las tarjetas en las ranuras del tablero del juego


4. Asegurarse que el niño que se encuentra en frente no vea el personaje de la tarjeta
5. Escoger al azar quien empieza el juego
6. Cada niño selecciona una tarjeta la cual deben protegerla para que el niño en frente no pueda verla, y al mismo tiempo debe colocarla en las ranuras del tablero.
7. Las preguntas que el niño debe responder son cerradas por ejemplo si las tarjetas llevan frutas, la pregunta sería ¿la fruta es de color rojo? y la respuesta sería sí o no. De este modo hasta llegar a adivinar de que o quien se trata.

**Tabla 4.**

Explicación: juego Adivina-Adivinador

Aplicación de la estrategia del juego Adivina-Adivinador en el aula de inicial II

		
<p>1. Indicar el nombre del juego y la forma que este tiene, contestar las preguntas de curiosidad de los niños y explicar las reglas del juego que se encuentran en el anterior inciso.</p>	<p>2. Permitirles a los niños escoger a sus parejas y luego colocarlos uno frente al otro y recordarles que deben escuchar las instrucciones para jugar después.</p>	<p>3. Indicar a los niños que tipo de preguntas pueden hacer (preguntas cerradas). Por ejemplo: en caso de que las fichas contengan figuras de animales, se debe indicar que pueden preguntar: ¿es un animal salvaje? Y la respuesta será solo si o no.</p>
		

<p>4. Colocar las tarjetas levantadas en los tableros estas deben estar bien mezcladas y decirles a los niños que deben escoger una tarjeta y mantenerla bien escondida para que el amiguito del frente no pueda adivinar rápido.</p>	<p>5. Escoger el turno de quien empieza el juego (se recomienda realizar un pequeño juego de “piedra, papel o tijera; saca lo que puedas”). El juego debe ser 100% guiado por el/la docente para conseguir la acción de repetición de palabras y frases.</p>	<p>6. Asistir también al contrincante y ayudarlos comparando respuestas, para que vaya bajando las fichas que no corresponden a las respuestas obtenidas. Para finalizar el jugador que primero adivine el personaje del jugador contrario es el ganador.</p>
	<p>Ejemplo: Supongamos que la tarjeta que a uno de los jugadores le salió es de un animal (león). Si el jugador realiza una pregunta y esta va relacionada con el color (amarillo), la respuesta será SÍ, entonces se deberán bajar todas las tarjetas que NO sean animales de color amarillo de este modo se irán haciendo preguntas y bajando las fichas que no correspondan con la descripción hasta adivinar de que animal se está hablando.</p>	

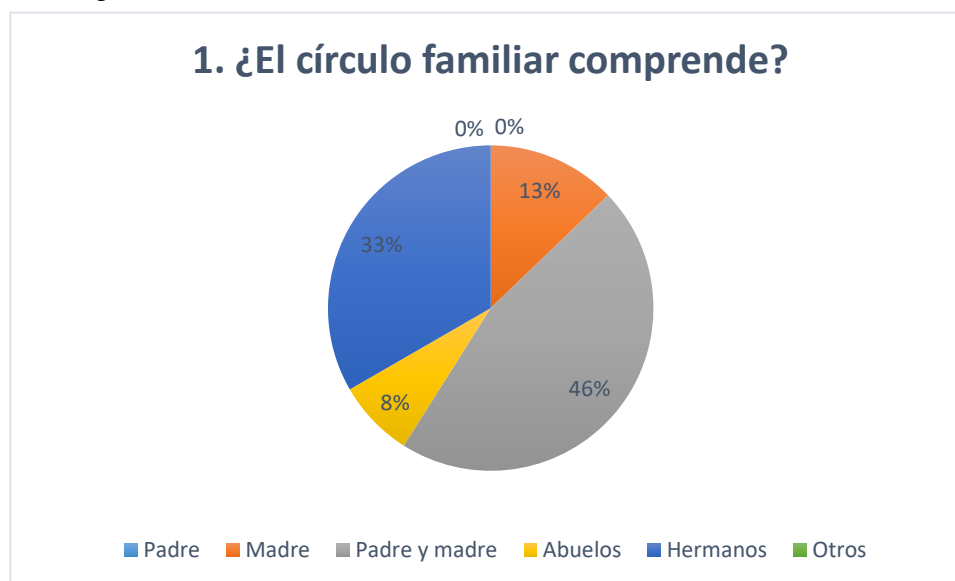
## Análisis y resultados de la encuesta

### Pregunta 1. ¿El círculo familiar comprende?

Tabla 5. Pregunta 1

1. ¿El círculo familiar comprende?	
Opciones	Frecuencia
Padre	0
Madre	5
Padre y madre	18
Abuelos	3
Hermanos	13
Otros	0

Gráfico 1. Pregunta 1

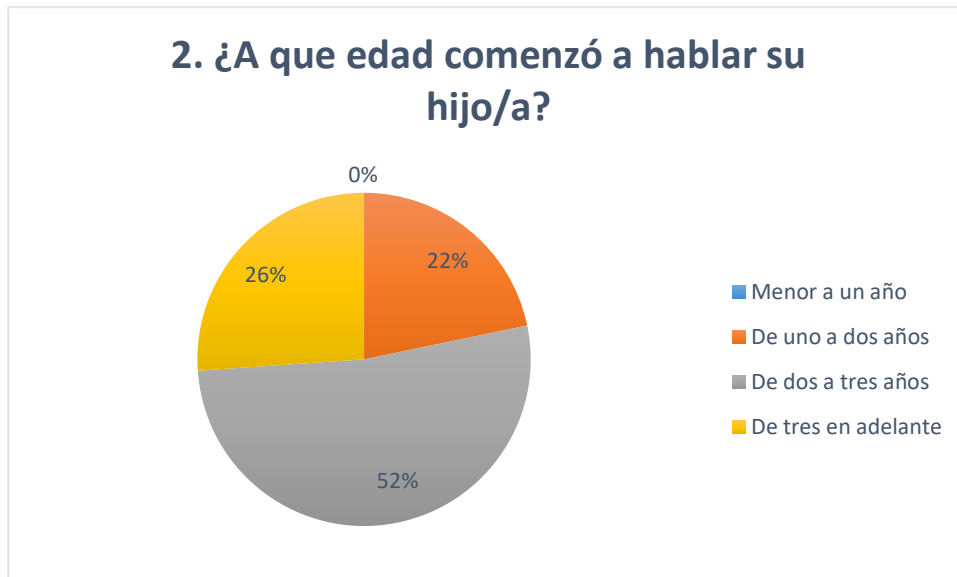


### Pregunta 2. ¿A qué edad comenzó a hablar su hijo/a?

Tabla 6. Pregunta 2

2. ¿A qué edad comenzó a hablar su hijo/a?	
Opciones	Frecuencia
Menor a un año	0
De uno a dos años	5
De dos a tres años	12
De tres en adelante	6
	23

Gráfico 2. Pregunta 2

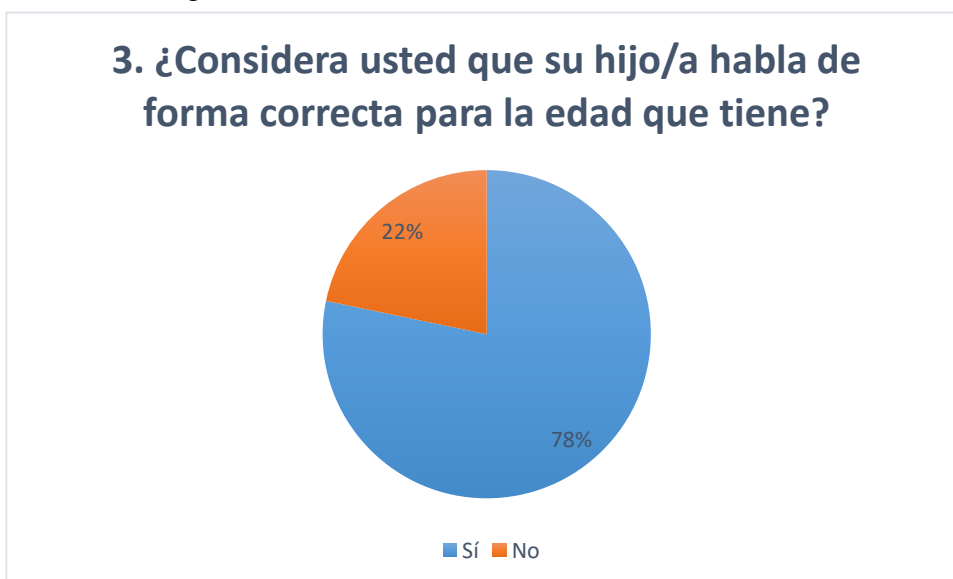


**Pregunta 3. ¿Considera usted que su hijo/a habla de forma correcta para la edad que tiene?**

Tabla 7. Pregunta 3

3. ¿Considera usted que su hijo/a habla de forma correcta para la edad que tiene?	
Opciones	Frecuencia
Sí	18
No	5
	23

Gráfico 3. Pregunta 3

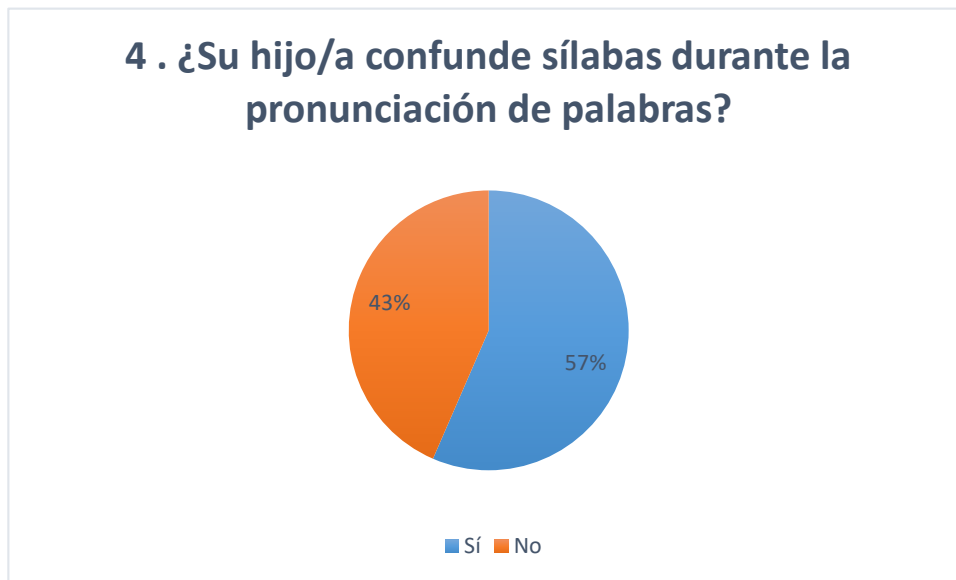


**Pregunta 4. ¿Su hijo/a confunde sílabas durante la pronunciación de palabras?**

Tabla 8. Pregunta 4.

<b>4 .Su hijo/a confunde sílabas durante la pronunciación de palabras?</b>	
Opciones	Frecuencia
Sí	13
No	10
	23

Gráfico 4. Pregunta 4.



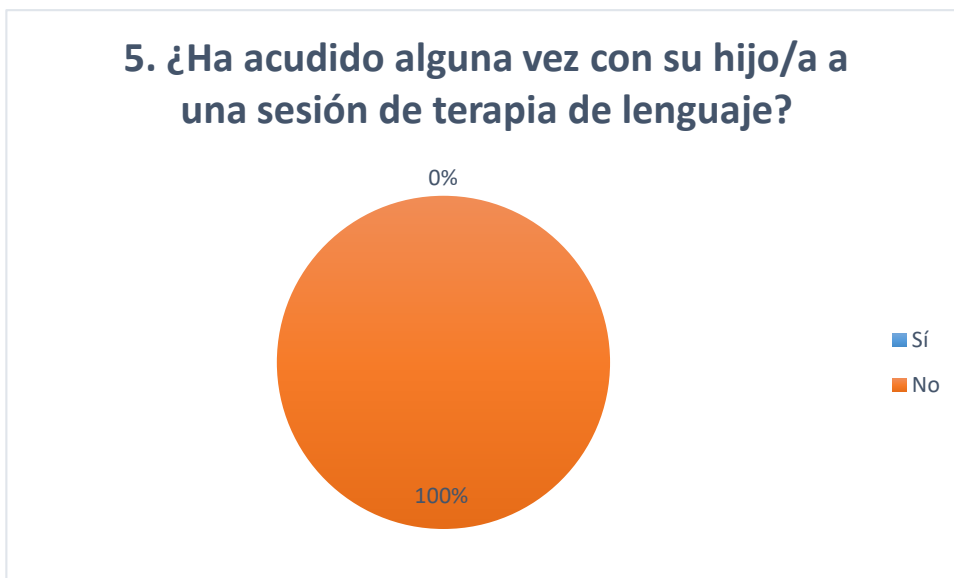
**Pregunta 5. ¿Ha acudido alguna vez con su hijo/a a una sesión de terapia de lenguaje?**

Tabla 9. Pregunta 5.

<b>5. ¿Ha acudido alguna vez con su hijo/a a una sesión de terapia de lenguaje?</b>	
Opciones	Frecuencia
Sí	0
No	23
	23



Gráfico 5. Pregunta 5.

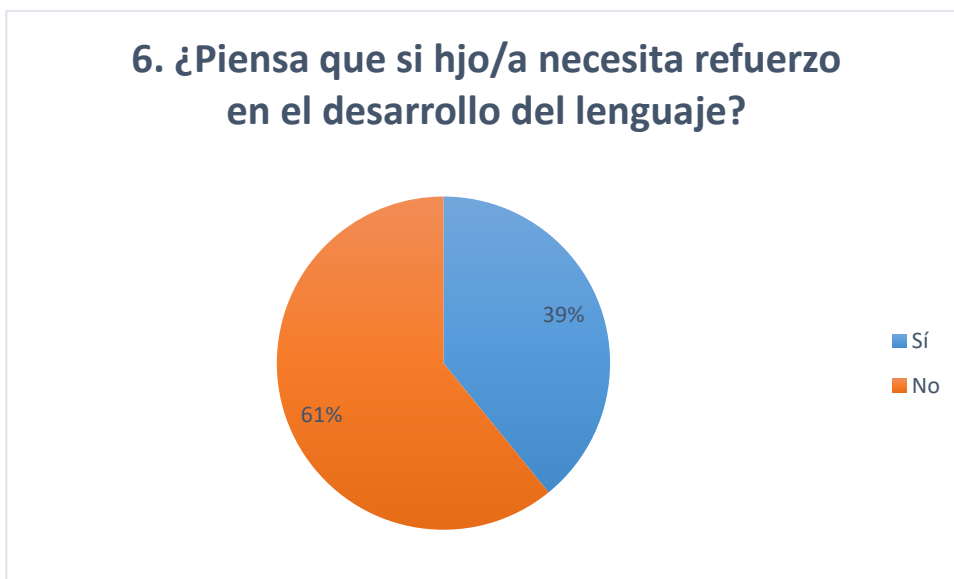


**Pregunta 6. Piensa que si hijo/a necesita refuerzo en el desarrollo del lenguaje?**

Tabla 10. Pregunta 6

6. Piensa que si hijo/a necesita refuerzo en el desarrollo del lenguaje?	
Opciones	Frecuencia
Sí	9
No	14
	23

Gráfico 6. Pregunta 6

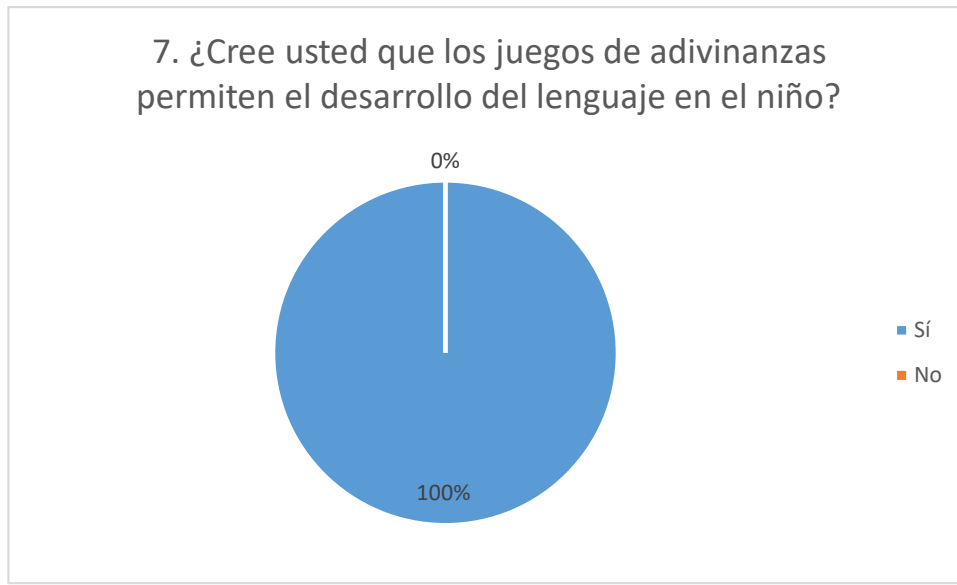


**Pregunta 7. ¿Cree usted que los juegos de adivinanzas permiten el desarrollo del lenguaje en el niño?**

Tabla 11. Pregunta 7

7. ¿Cree usted que los juegos de adivinanzas permiten el desarrollo del lenguaje en el niño?	
Opciones	Frecuencia
Sí	23
No	0
	23

Gráfico 7. Pregunta 7



## 6. Conclusiones

- A edades tempranas se tiende a omitir fonemas en su conjugación de palabras, especialmente en los niveles iniciales en donde las omisiones más recurrentes son las de los fonemas p”, “r”, “l”, “s”, y “g”, a medida que las estrategias lúdicas se aplican, el desarrollo del lenguaje de los niños avanza.
- La metodología lúdica que se aplica en el aula debe ser interactiva y participativa que permita expandir el vocabulario siempre reconociendo los logros de los niños y los esfuerzos que estos hacen por aprender, además que la integración de la familia en el proceso de aprendizaje es indispensable ya que son quienes forjan las características personales de los niños y niñas.
- El juego adivina- adivinador como estrategia metodológica más allá de estimular el lenguaje promueve la formación de valores como el respeto, la paciencia y la honestidad, a la vez también ayuda a la escucha activa y que el niño ponga atención para poder desenvolverse en el juego.

## 7. Recomendaciones

- Si bien en las etapas de desarrollo de los niños y niñas existe una tendencia de omitir aspectos del lenguaje, el desarrollo adecuado del niño no solo del lenguaje sino en todas las áreas es un trabajo no solo de docentes sino una responsabilidad conjunta con los padres de familia por lo que también deberían involucrarse en conocer estrategias metodológicas de estimulación temprana.
- Las estrategias metodológicas que incluyen el juego no deberían ser tomadas como una pérdida de tiempo sino más bien como una alternativa más dinámica de enseñanza, por lo que se debería aplicar un sistema de recompensas a todos los niños para inspirarlos a mejorar y forjar sus características personales.
- La metodología de enseñanza debe actualizarse constantemente con la implementación de nuestras estrategias metodológicas tal como el juego “adivina-adivinator” para brindar a los niños y niñas de niveles iniciales las mejores estrategias para su desarrollo intelectual, físico y social para hacer de ellos seres humanos que confíen en sus propias habilidades y obtengan destrezas que transformen su forma de interactuar en la sociedad.

## 8. Bibliografía

- Bonilla, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. [Universidad de Piura].  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC\\_043.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdf)
- Cedeño, N. (2013). La investigación mixta, estrategia andragógica fundamental para fortalecer las capacidades intelectuales superiores. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- González Lajas, J. J., & García Cruz, J. M. (2019). Trastornos del lenguaje y la comunicación. In *Congreso de Actualización Pediatría* (Vol. 3, Issue 0). Lúa Ediciones. [www.aepap.org](http://www.aepap.org)
- Heredia, V. (2021, August 27). Los problemas de lenguaje en niños se visibilizaron en la pandemia. *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/problemas-lenguaje-ninos-pandemia-covid19.html>
- Herrera, L. Á. (2016). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil 1. *Fundación Universitaria Los Libertadores*, 1–51.  
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Instituto Europeo de Educación. (2021, December). Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infantil. *Guardería y Jardín de Infancia*. <https://ieeducacion.com/tipos-de-juegos/>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura Application of educational games as a teaching: A Literature Review. *Revista de Investigación Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- NIDCD. (2015). Etapas del desarrollo del habla y el lenguaje. *Publicación de National Institute*

*on Deafness and Other Communication Disorders NIH, 00-4781 S, 1–7.*

[https://www.nidcd.nih.gov/sites/default/files/Documents/health/spanish/NIDCD-Speech-Lang-Development-Spanish\\_0.pdf](https://www.nidcd.nih.gov/sites/default/files/Documents/health/spanish/NIDCD-Speech-Lang-Development-Spanish_0.pdf)

Novoa, C. V. (2019). *Nivel de Desarrollo del Lenguaje Comprensivo y Expresivo en niños de 5 a 7 años de edad en situación de vulnerabilidad de la Unidad Educativa “Valencia Herrera” de la ciudad de Quito Trabajo.* 5–10.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19834/1/T-UCE-0007-CPS-197.pdf>

Ortega, H., & Zhunio, J. (2015). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 2 a 4 años del centro de desarrollo infantil “pasitos” en el cantón Gualaquiza, provincia de Morona Santiago en el periodo 2014 – 2015.*  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8531/1/UPS-CT004957.pdf>

Psicología-Online. (2018, March 15). Lev Vygotsky y las raíces del lenguaje. *Equipo Editorial.*  
<https://www.psicologia-online.com/lev-vygotsky-y-las-raices-del-lenguaje-1455.html>

Puchkov, M. (2016). *Propuesta de intervención en el aula para la estimulación del lenguaje oral* [Universidad de Alicante].  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/56070/1/PROPUESTA\\_DE\\_INTERVENCION\\_EN\\_EL\\_AULA\\_PARA\\_LA\\_ESTI\\_PUCHKOV\\_JUSTAMANTE\\_MARIA.pdf.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/56070/1/PROPUESTA_DE_INTERVENCION_EN_EL_AULA_PARA_LA_ESTI_PUCHKOV_JUSTAMANTE_MARIA.pdf.pdf)

Rivera Sánchez, C. P., Ramos Acosta, L., Pérez Serna, C. M., & Salamanca, O. L. (2020). Memoria de trabajo y habilidades de aprendizaje verbal en estudiantes de cuarto grado de primaria. *Revista Boletín Redipe*, 9(12), 167–183. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i12.1142>

Rojas, K. M. (2022). *Estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje verbal en los niños de 4 a 6 años en la unidad educativa Dr. Leónidas García Ortiz del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2021.*

Santana, M. G., Vayas, A. P., Mancheno, M. C., & Ballesteros, T. (2022). Retraso en el

desarrollo del lenguaje oral y aprendizaje significativo en niños de 4 y 5 años. *Conciencia Digital*, 5(1.1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.2007>

Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. //Education: The importance of child development and initial education in a country where they are not mandatory. *CIENCIA UNEMI*, 12(30), 143–159. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p>

UNICEF. (2017). Niños en un mundo digital. In *División de Comunicaciones de UNICEF* (Vol. 20, Issue 72). <https://www.unicef.org/media/48611/file>

UNIR. (2020). *¿Cómo introducir las TICs en Educación Infantil?* UNIR Revista. <https://www.unir.net/educacion/revista/tic-educacion-infantil/>

## 9. Anexos

### Anexo 1. Tríptico



**Juego adivina-  
adivinator como  
estrategia metodológica  
para estimular el  
desarrollo del lenguaje  
en niños de 4 a 5 años  
de la Escuela de  
Educación General  
Básica Ciudad de  
Gualaceo, año 2022**

**AUTORA: JESSICA JOHANNA  
LLIVICURA LLIVICURA**

**TUTORA: Lic. NIDIA  
ELIZABETH ALMEIDA SOLIZ**

**Cuenca - Ecuador  
2023**

**El lenguaje es uno de los rasgos más característicos de la especie humana, ya que nos permite la comunicación entre dos o más interlocutores mediante un código convencional de señales sonoras articuladas.**

**Importancia**

Como metodología de aprendizaje el juego es una herramienta netamente interactiva que estimula la creatividad, memoria, sensibilidad y concentración del niño, con un objetivo primordial que es mejorar la convivencia social de los niños

**Juego  
Adivina-Adivinador**

Ayuda a desarrollar y mejorar la parte descriptiva del lenguaje a la vez que la comprensión de los enunciados con negaciones y afirmaciones, la escucha activa y la toma de turnos.







## Desarrollo del juego Adivina- adivinador

**Expresión Corporal:**  
Desarrollar la imaginación,  
apego al juego y la  
creatividad.

**Convivencia:**  
Impulsar valores como el  
respeto al explicar que cada  
uno tiene un turno para  
participar.

**Comprensión y expresión oral:**  
Estimulación de la  
comunicación oral, ampliar el  
vocabulario y a su vez utilizar  
la creatividad e imaginación.

**Comunicación y escucha  
efectiva:**  
Fomenta la escucha activa, ya  
que el niño tiene que  
escuchar, procesar y  
comprender lo que su  
compañero intenta transmitir.

## ¿Cómo jugar?

1. Colocar frente a frente a los niños
2. Colocar las tarjetas levantadas en los tableros y los marcadores del juego deben estar en ceros
3. Las cartas deben estar mezcladas y se debe dar una carta boca abajo a cada jugador
4. La tarjeta que le corresponde debe ser colocada en la ranura frontal del tablero.
5. Se escoge el turno del jugador y empiezan a realizar las preguntas cerradas es decir de Sí o No.
6. Se compara las respuestas del contrincante es decir de Sí o No.
7. Se bajan las fichas que no concuerden con las respuestas del contrincante
8. Aquel jugador que primero adivine el personaje del jugador contrario será el ganador



## Anexo 2. Encuesta dirigida a la docente

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA****CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL****ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DEL NIVEL DE INICIAL II**

**Objetivo:** la presente encuesta es para obtener un conocimiento más amplio de saber qué tipo de terapias utilizan dentro del aula y los problemas ocasionados por la falta de desarrollo del lenguaje, con el objetivo del juego adivina-advinador del presente proyecto.

**Instrucciones:**

- Conteste con sinceridad las preguntas planteadas en este cuestionario
- Marque con una X la casilla que considera usted la correcta

**1. ¿Cuántos años de experiencia tiene usted como docente del nivel de Inicial?**

Uno a tres años ( )

Tres a cinco años (X)

Cinco en adelante ( )

**2. ¿Durante su profesión ha tenido niños con problemas en el desarrollo del lenguaje?**

Casi siempre (X)

Siempre ( )

Nunca ( )

3. ¿En caso de que su respuesta anterior sea positiva indique un aproximado en porcentaje de niños con problemas en el desarrollo del lenguaje?

1 a 20 % (  )

20 a 50% (  )

50% en adelante (  )

4. ¿En el transcurso de su docencia en este periodo lectivo ha tenido problemas del desarrollo del lenguaje con sus alumnos?

SI (  )

NO (  )

POR QUE..... hay niños que no pronuncian  
claramente las palabras.....

5. ¿Cómo resuelve usted el problema de desarrollo del lenguaje en los niños?

Explique..... con terapia diaria en los  
momentos de las actividades.....

6. ¿Conoce usted el juego adivina- adivinador?

SI (  )

NO (  )

7. ¿Considera que es necesario aplicar una técnica de juego en el desarrollo del lenguaje?

SI (  )

NO (  )

POR QUE..... mejorar el lenguaje.....

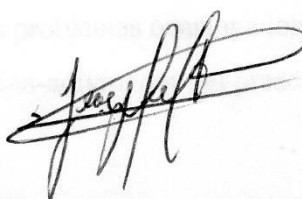
8. ¿En que le beneficia al niño el desarrollo del lenguaje?

A tener un mejor lenguaje y comunicación.

9. ¿Considera que el apoyo de técnicas nuevas para el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años es beneficioso en el aprendizaje y comunicación?

SI (x)

NO ( )



Anexo 3. Encuesta dirigida a los padres de familia

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**



**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA**

**Objetivo:** Conocer el número de niños que necesitan la aplicación del juego adivina- adivinador para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5 años del nivel de Inicial de la Escuela de Educación General Básica Ciudad de Gualaceo, con la información obtenida de su núcleo familiar.

**Instrucciones para el llenado de la encuesta:**

- Conteste con sinceridad las preguntas planteadas en este cuestionario
- Marque con una **X** la respuesta correcta

1. El círculo familiar comprende:

Padre ( )

Madre ( )

Padre y madre (x)

Abuelos ( )

Hermanos (x)

Otros ( )

2. ¿A qué edad comenzó a hablar su hijo/a?

Menor a un año ( )

De uno a dos años ( )

De dos a tres años (x)

De tres en adelante ( )

3. ¿Considera usted que su hijo/a habla de forma correcta para la edad que tiene?

SI (X)

NO ( )

4. ¿Su hijo/a confunde silabas durante la pronunciación de palabras?

SI ( )

NO (X)

5. ¿Ha acudido alguna vez con su hijo a una sección de terapia de lenguaje?

SI ( )

NO (X)

6. ¿Piensa que su hijo/a necesita refuerzo en el desarrollo del lenguaje?

Explique Por qué. No por que expresa bien sus palabras.....

.....

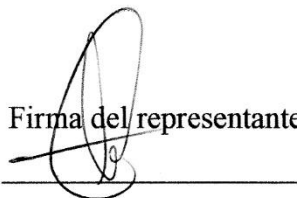
.....

7. ¿Cree usted que los juegos de adivinanzas permite el desarrollo del lenguaje en el niño?

SI (X)

NO ( )

Firma del representante



Nombre del alumno

José Certe