



UNA E

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Pedagogía en Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en
alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe

“Pueblo Kisapincha”

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención
del título de Licenciado/a en Pedagogía de la educación
intercultural bilingüe

Autor: Eduardo Israel Cañar Dumancela

CL: 0303159123

Tutor: Brito Roman Juan Carlos

CL: 1716036122

Azogues – Ecuador

2023-2024

Dedicatoria

Dedico esta tesis, en primer lugar, a Dios por brindarme sabiduría, conocimiento y sobre todo salud y fuerzas para no darme por vencido en este arduo camino que implicó mi formación Docente. A mis hermanos, Jonatán Cañar, Tannya Cañar. Mi abuelita Lucrecia Cajamarca y a todos mis tíos. En especial, a Maria Dumancela, por haber estado en las buenas y en las malas, siempre apoyándome y luchando a mi lado, con sus buenos consejos, su sabiduría y, sobre todo, por ser una excelente mamá: sin su apoyo incondicional no lo hubiera logrado. A todas las personas que estuvieron durante mi formación académica. A mis docentes que formaron parte de mi formación y aprendizaje gracias a ellos logré adquirir nuevos conocimientos, sobre todo a mi tutora de prácticas Gloria Toroshina y a Juan Carlos Brito, quienes fueron de gran ayuda para el desarrollo de esta tesis. ¡Gracias!

Eduardo Israel Cañar Dumancela

Agradecimiento

"En primer lugar, doy gracias a Dios por permitirme alcanzar una meta más en mi vida. Agradezco infinitamente a toda mi familia por su constante apoyo, consejos y cariño. En especial, agradezco a mi mamá, María Dumancela, por estar siempre presente y alentarme a seguir luchando por mis sueños. También agradezco a los docentes que me acompañaron durante mi formación y a la unidad educativa Intercultural Bilingüe "Pueblo Kisapincha" por brindarme la oportunidad de realizar mi trabajo de investigación. Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que me apoyaron. A mi docente tutor, Juan Carlos Brito, por confiar en mí y por su ayuda en el desarrollo de esta tesis."

Eduardo Israel Cañar Dumancela.

Resumen

Esta investigación tuvo como meta crear, junto con los alumnos de 1er año de Educación General, una Agenda Pictográfica Lúdica, es decir, fusionó el pictograma con la lúdica, cuyo propósito es estimular el lenguaje y mejorar el proceso de construcción de conocimientos lingüísticos entre los alumnos de 1er año en la Unidad Educativa del milenio “Pueblo Kisapincha”.

La pregunta de investigación es: ¿Cómo fortalecer la estimulación del lenguaje en los niños de primer año de la Unidad Educativa Del Milenio Bilingüe “Pueblo Kisapincha”?

Esta es una investigación descriptiva donde se utilizaron métodos de recolección de información, como diarios de campo y entrevistas. Este estudio se realizó con la participación de la docente Gloria Toroshina y 14 estudiantes.

La estrategia didáctica lúdica que se aplicó en el desarrollo de esta investigación trata de crear un material didáctico usando los pictogramas con la lúdica, centrando la atención en fortalecer la estimulación del lenguaje. A este material se le llamó Agenda Pictográfica-lúdica. De esta manera, conseguimos fomentar la interacción entre docente y estudiantes, despertando el interés en los niños y logrando un aprendizaje significativo.

Los resultados de la investigación indican que se disminuyó el problema presente sobre la escasa estimulación del lenguaje y se creó la Agenda Pictográfica Lúdica, que fue utilizada por el docente dentro del aula de clase. Fue importante enseñar a los niños de primer año de Básica a desarrollar su proceso lingüístico usando la lúdica y pictogramas para alcanzar un

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

aprendizaje significativo y disminuir el problema sobre la escasa estimulación del lenguaje dentro de su proceso educativo de los alumnos de Educación Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”.

Palabras clave: Pictograma, lúdico, estimulación, razonamiento, lenguaje.

Uchillayachishkayuyay

Kay temaka “Agenda Pictográfica, Lúdica” nishka, *Punta wata de EGB Yachakukkunamanta* agllashka kashka, kay cursopi kak yachakkunaka yachanata ushachun, imashina huakin unanchishkakunamanta shuk quillkashkata rurashapami ñukanchik yachakuna yuyaita sinchiyachinga. Kayta yachashpami Punta Cursopak kak Unidad Educativa del milenio “Pueblo Kisapincha, yachakukkunaka allí yuyashpami, imashina ña yachashkata allí willanata o parlanata pudichun yanapangami. Kayka shuk alli investigashka llankaymi kan, maypi shuktakunapa experienciamanta rikushpa, tapushpa, rurashka kashka, dibujocunata, yachaykunata mashkashka shina, shuktakunapa yachashkakunamanta tapushka shina, ashtawanpish kay temamanta yachakkunalla riksishka shina. Kayta rurangapak wakinkunapa yanapaywan rurarka: Yachachikkuna, 12 (chungá ishka) yachakukkunapish, shinami 14 chungá chusku runakuna llankarkakuna. Kayta paktachingapak ishka partekunata chapurishpa kanka, yachashkata tandashpami: unanchishkakunata parlanami, pukllana yachanaywan, chashna imashina ña yachashkata allí willachun yanapanga, sinchiyachingapish, kay llankaymi “Agenda Pictográfica-lúdica” nishka shutichishka kanka. Shinami, yachachikkuna, yachakkunapish intindirishpami, allí llankachun yanapanga, wawakunamanta ashtawan llankana munayta mirachun, shinami shuk allí llankayta tiyachun: pukllanamanta yachachinami. Kay investigashka rurayka chaykunata paktachun munan: yachakukkunaka yachakungapak menos llakita charichun, mana allí willanata, parlanata mana ushaskamanta; kay programaka lúdico nishka shutishkami, yachachik paipa

yachakukunawanmi yachakuna wasipi utilizanata ushachun rurashka kashka. Uchilla wawakunaka Punta watamanta de la Unidad Educativa Del Milenio Bilingüe “*Pueblo Kisapincha*” nishka Kayta yachachinami valishka kan, parlanata o willanata ushachun, kay pukllana yachanaywan, unanchishkakunata parlanawanpishmi, shinami paykunami yachakuna horaspi allí yachakunata ushangakuna, ashtawanpish menos llakita charichun, mana allí willanata, parlanata ushashkamanta.

Tuyurukuna rimana: Rikchak, Pukllay, Yachachina rimana, Yuyana, Shimi.

Summary

This research aimed to create, together with 1st-grade students of EGB, a Ludic Pictographic Agenda, meaning it merged pictograms with playfulness, with the purpose of stimulating language and enhancing the process of linguistic knowledge construction among 1st-grade students at the Millennium Educational Unit "Pueblo Kisapincha."

The research question is: How to strengthen language stimulation in first-grade children at the Bilingual Millennium Educational Unit "Pueblo Kisapincha"?

This is a descriptive research where information collection methods such as field diaries and interviews were used. This study was conducted with the participation of teacher Gloria Toroshina and 14 students.

The ludic didactic strategy applied in the development of this research aims to create didactic material using pictograms with playfulness, focused on strengthening language stimulation. This material was called Ludic Pictographic Agenda. In this way, we managed to promote interaction between teacher and students, arousing interest in children and achieving meaningful learning.

The research results indicate that the existing problem of low language stimulation was reduced and the Ludic Pictographic Agenda was created, which was used by the teacher inside the classroom. It was important to teach Basic first-grade children to develop their linguistic process using playfulness and pictograms to achieve meaningful learning and

reduce their problem of low language stimulation within the educational process of Basic Education students at the Intercultural Bilingual Millennium Educational Unit "Pueblo Kisapincha".

Keywords: Pictogram, ludic, stimulation, reasoning, language.

Índice del Trabajo

Contenidos

Dedicatoria.....	2
Agradecimiento	3
Resumen	4
CAPÍTULO I.....	12
1. Introducción.....	12
1.1. Contextualización	14
1.1.1. Contexto Local	14
1.1.2. Religión	15
1.1.3. Contexto Institucional y Áulico	15
1.2. Problematización	16
1.3. Justificación	18
CAPÍTULO II.....	22
2. Antecedentes.....	22
2.1. Objetivos.....	26
2.2.1. ¿Qué es el método lúdico?	27
2.2.2. Cómo implementar el método lúdico dentro del aula de clases	28
2.2.3. ¿Qué es un pictograma?	30
2.2.4. La estimulación lingüística.....	31
2.2.5. ¿Cómo enseñar con pictogramas?	32
2.2.6. ¿Qué es la Agenda Pictográfica Lúdica?.....	33
2.2.7. Para qué sirve la Agenda Pictográfica.....	34
2.2.8. ¿Cómo se usa la Agenda Pictográfica Lúdica?	35
CAPITULO III	49
3.1. Propuesta.....	49

10

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

3.2. Dominio del conocimiento.....	53
3.2. Aplicación del conocimiento	54
3.3. Creación del conocimiento.	56
3.4. Socialización del conocimiento	56
3.5. Conclusiones	63
3.6. Recomendaciones	65
3.7. Bibliografía	66
3.8. ANEXOS	69

CAPÍTULO I

1. Introducción

Es crucial identificar y comprender los problemas que surgen en el entorno educativo, especialmente en lo que respecta a la estimulación del lenguaje en edades tempranas. Esta investigación fue llevada a cabo en el primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe 'Pueblo Kisapincha', donde los estudiantes se encuentran en una etapa clave de desarrollo lingüístico. La responsabilidad de estimular el desarrollo del lenguaje recae en los docentes, quienes emplean material didáctico para mejorar la interacción de los niños y fomentar sus habilidades lingüísticas.

El enfoque de este estudio se centró en el área de lengua y literatura, utilizando una metodología cualitativa con la estrategia de observación participante para identificar los problemas educativos presentes en el aula. La pregunta de investigación planteada fue: ¿Cómo puede ser fortalecida la estimulación del lenguaje en los niños de primer año en la Unidad Educativa Del Milenio Bilingüe 'Pueblo Kisapincha'?

Para abordar la falta de estimulación del lenguaje en los estudiantes de primer grado, se desarrolló una Agenda Pictográfica Lúdica que utiliza pictogramas para actividades lúdicas, mejorando así la comprensión y la comunicación lingüística de los alumnos.

Para comprender mejor esta investigación, se presentarán temas importantes como la problematización, los objetivos generales y específicos, la justificación, la contextualización y el marco teórico. Estos elementos son fundamentales para el desarrollo de la propuesta. A

12

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

continuación, la metodología utilizada, los resultados obtenidos y la propuesta pedagógica aplicada serán analizados.

1.1.Contextualización

La Institución Educativa Intercultural Bilingüe del milenio ‘‘Pueblo Kisapincha’’ es un centro educativo de Educación Regular y sostenimiento Fiscal, con jurisdicción Bilingüe. La Unidad Educativa se rige bajo el Modelo Pedagógico de la Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) y el Currículo Kichwa.

Esta unidad educativa es una de las muchas que existen en el país, que tienen como misión brindar una educación de calidad y calidez teniendo presente los saberes culturales de cada una de las comunidades indígenas. Todas las instituciones educativas tienen que estar guiadas por su calendario vivencial para el desarrollo de sus actividades pedagógicas.

1.1.1. Contexto Local

La Institución Educativa Intercultural Bilingüe del milenio ‘‘Pueblo Kisapincha’’ es una escuela ubicada en la provincia de Tungurahua, cantón de Ambato en la parroquia de Kisapincha. Se trata de una comunidad indígena donde casi todos sus habitantes son bilingües kichwahablantes. El principal ingreso económico de la comunidad es la agricultura y la producción de una gran variedad de prendas de vestir de Cuero. Kisapincha es la parroquia más antigua de Tungurahua, se encuentra a 3000 metros sobre el nivel del mar. tiene un alto potencial turístico ya que la confección de cuero atrae mucho a las personas sobre todo por sus precios bajos.

1.1.2. Religión

La parroquia tiene a la Santísima Virgen del Quinche, donde el 21 de noviembre de cada año se desarrollan diferentes actividades religiosas en su honor. Las costumbres y tradiciones de la comunidad son: la siembra de la cebada, mingas, baile del curiquingue, y el matrimonio Indígena, cosecha de granos, toros, la chicha, danzas, celebran los 4 Raimis, y también cuenta con un sin número de mitos y leyendas.

Las prendas de vestir usadas en esta comunidad son el Sombrero, poncho y pantalón en los hombres y la blusa y falda en las mujeres.

1.1.3. Contexto Institucional y Áulico

La Institución Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio “Pueblo Kisapincha”. Cuenta con una modalidad de educación y aprendizaje presencial de jornada matutina, nivel educativo de inicial, Educación Básica y Bachillerato. Se trata de una institución de Educación Regular. Cuenta con 4 administrativos. El número total de estudiantes es de 636. De género masculino 332 y de género femenino 304.

A nivel áulico, el estudio se centra en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Inserción a los Procesos Semióticos (IPS) 1er año el paralelo “A” cuenta con un total de 14 estudiante. Se evidenciaron debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que existe una evidente carencia de materiales lúdicos para el desarrollo de las clases. Así, la estimulación temprana del lenguaje no se ve favorecida en todo el potencial que podría tener, si se empleasen materiales adecuados.

15

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

1.2. Problematización

El problema de estimulación lingüística identificado dentro del contexto educativo, específicamente en primero de básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe "Pueblo Kisapincha", es causado por la escasa estimulación del lenguaje en los alumnos.

Según lo mencionado por Toroshina, G (2023), este problema en algunos casos es atribuido a los mimos de sus padres, quienes usan diminutivos en la gran mayoría de las palabras al comunicarse con los niños cuando llegan a reuniones o a retirar a sus hijos. También se observa poca relación o interacción entre compañeros y no se crea un espacio de intercambio de diálogo, ya que dentro del aula se identificó que 3 de los 14 estudiantes de primero de básica apenas interactúan y presentan problemas serios de estimulación del lenguaje. No obstante, esto no implica que los demás estudiantes no enfrenten el problema; en su mayoría, todos presentan problemas lingüísticos.

Mientras realizaba una observación en el aula de clase, aproximadamente a las 8:30 a.m., evidencié las actitudes de los estudiantes cuando la docente dictaba clases. Ellos se distraían muy rápido y, en muchos casos, los tres niños Manuel, Jorge, Pancho, de 6 años, se mantenían jugando entre ellos, distrayendo a así a toda la clase. A causa de esto, la docente les llamaba la atención, pero los estudiantes no le hacían caso. Por más que la docente les decía que estuvieran tranquilos, ellos simplemente movían la cabeza diciendo que no, y los demás compañeros le decían a la docente: Por más que usted les diga que estén tranquilos, no le van a hacer caso. Ellos no hablan mucho y siempre dan ese tipo de problemas.

16

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe "Pueblo Kisapincha"

Ya eran las 11:00 a.m. de la mañana cuando, regresando del recreo, la docente les pidió a todos los niños que dijeran una palabra sobre las acciones que realizaron en el recreo. La gran mayoría de los alumnos dijeron: 'jugar, comer, reír, correr y dormir', mientras que los tres estudiantes no querían hablar, y cuando lo hacían, lo hacían en voz baja y no pronunciaban bien las palabras.

Al haber observado que los estudiantes en su mayoría se distraen con facilidad y resulta complicado captar su atención y sobre todo presenta problemas de estimulación lingüística. Se emplean actividades con el objetivo de captar la atención de los estudiantes, pero estas lúdicas no se adecúan a las necesidades e intereses de los estudiantes. Esto implica que no están siendo efectivas para generar un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo utilizando los juegos. En lugar de eso, los estudiantes, incluidos aquellos con dificultades de comprensión lingüística, emplean el tiempo que la docente destina para aplicar la lúdica simplemente para jugar y distraer a sus compañeros.

La metodología lúdica y su falta de adaptación a las necesidades y condiciones específicas de los estudiantes, especialmente en lo que respecta a la estimulación del lenguaje, son identificadas como un obstáculo para abordar el problema de estimulación lingüística de manera efectiva. Es importante tener presente que los estudiantes de primero de básica necesitan tener un buen avance en la oralidad para el manejo de códigos de lectura y escritura, así como también tomar en cuenta su identidad cultural y lengua.

1.3. Justificación

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de 1er año de básica de la Unidad Educativa Del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha” estuvo centrado en el Fortalecimiento de la estimulación del lenguaje, ya que es indispensable enseñar desde tempranas edades la correcta pronunciación y estimulación lingüística.

En el Currículo de la Nacionalidad Kichwa dentro del nivel de Inserción a los Procesos Semióticos que pertenece al 1er año de Básica dirigido a niños de 6-7 años, El Currículo de la Nacionalidad (2017) menciona que: “Este proceso está destinado a fortalecer conceptos básicos de espacio-tiempo, así como de la motricidad gruesa y fina, desarrollo de la oralidad, para el manejo de los códigos de lectura y escritura.” (p. 18). De esta manera se toma en consideración los referentes curriculares que tienen presente la estimulación lingüística que el alumno tiene que adquirir.

Referentes Curriculares. Unidad 11-15. Área lengua y literatura. IPS
--

Saberes	Dominios
Shuyukunamanta killkakatiy. Lectura de imágenes. LL.1.5.8.,	D.LL.EIB.12.2.1. Kikin shimipi rimashkata, kamukuna killkashkata shuyupura riparashpa kikinyarishpa astawan makiruraymantapash purarichisha

LL.1.5.10.	riksishpa uyan. Escucha narraciones en la lengua de su nacionalidad, reconoce y diferencia entre imagen y texto escrito; e identifica sonidos iniciales, intermedios y finales en palabras relacionados a artesanías de la comunidad y realiza predicciones a partir de paratextos.
Shimirimay Yachachi Comunicación oral. LL.1.5.5.LL.1.5.6.	D.LL.EIB.13.2.1. Mamallaktayuk rimaypi, mishushimi rimaypipash yayachay yachaykunata wakishpa aynin. Participa modulando el tono de voz en conversaciones e interactúa en espacios de aprendizaje usando la conciencia lingüística, compartiendo sus propias experiencias en la lengua de su nacionalidad y en castellano.
Yachachikunawan imakuna. Elementos de la comunicación. LL.1.5.2., LL.1.5.1.	D.LL.EIB.13.4.1. Wachayllaktayu mishushimipi shimi rimaykunamanta chikan kamukunata imakuna unanchaywan killkan shunkuyuyay alliyuyariy. Reflexiona sobre la intención comunicativa de diferentes textos y escribe con su propio código los elementos de la comunicación en la lengua de su nacionalidad y castellano.

Como podemos ver, los alumnos de primero deben tener un buen desarrollo de su oralidad y manejo de códigos de lectura y escritura. Para lograr esto hay que disminuir el problema identificado sobre la escasa estimulación lingüística así se logrará cumplir con lo

que nos da el Currículo de la Nacionalidad Kichwa y el nivel de desarrollo lingüístico que debe de tener un estudiante del el 1er año de básica.

Esta investigación se realizó para reforzar los procesos educativos, específicamente a niños y niñas de 1er año con problemas de estimulación lingüística. Creando la Agenda Pictográfica Lúdica como material didáctico que pueda ser usado en el aula de clases, y de esta manera lograr la estimulación lingüística en cada uno de los alumnos mediante el uso de materiales didácticos adaptados a los intereses y necesidades de los estudiantes, tal como plantea el MOSEIB (2013):

El docente dará mayor atención a los estudiantes con dificultades de comprensión de algunos temas, para evitar el retraso por limitaciones en el conocimiento de algunos aspectos del proceso, así se enfrenta el problema de deserción, frustración y sentido de fracaso de la persona por esta causa. (p.44)

Esta investigación se realizó con el fin de ayudar a estimular la adquisición de competencias lingüísticas para 1er grado de básica en la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha”.

De esta manera gracias a la aplicación de la agenda pictográfica lúdica se logró material didáctico efectivo que ayuda a la estimulación del lenguaje a potenciar y desarrollar sus capacidades y generando resultados en los alumnos. Como docentes tenemos que cumplir con la Constitución (2008) donde menciona:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que

20
El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (p. 44-45)

La agenda pictográfica lúdica se creó para disminuir el problema sobre la estimulación lingüística y a su vez mejorar los procesos comunicativos de los estudiantes de la 1er año de básica de la Unidad Educativa Del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

La identificación del problema de investigación llevó a la creación de un material didáctico utilizando pictogramas y la lúdica adaptados a las necesidades de los alumnos de primero de básica. De esta manera, se atrae su atención y se aplican actividades utilizando los pictogramas y la lúdica que ayuden a disminuir los problemas de estimulación lingüística, fomentando procesos de intercambio de diálogo.

CAPÍTULO II

2. Antecedentes

Este es un artículo de revista cuya investigación fue realizada en la Institución Etnoeducativa Pedro Romero en Cartagena (Colombia). Menciona De La Cruz, L (2021) ``el objetivo de este artículo es aportar elementos teóricos que permitan fundamentar la relevancia de la enseñanza pedagógica de las habilidades lingüísticas hablar y escuchar desde una perspectiva comunicativa’’ (p. 382)

Tomando en cuenta que el hablar y escuchar son habilidades lingüísticas que ayudan a la comprensión de palabras sobre todo ayuda a que exista una interacción comunicativa entre uno o varias personas siendo así indispensable para el proceso de enseñanza ya aprendizaje en la estimulación lingüística de los alumnos de 1er año de básica.

Para poder aplicar la agenda pictográfica lúdica tenemos que considerar las habilidades lingüísticas ya que son indispensables para la estimulación del lenguaje, De la Cruz. Luz, (2021) dice que:

La habilidad de hablar y escuchar de manera competente, al igual que leer y escribir, son incuestionables, porque gracias a ellas es posible la comunicación en todos los ámbitos sociales, por lo que su enseñanza y aprendizaje desde el punto de vista comunicativo debe ser sostenido y entendido por todos los actores del proceso educativo. (p. 392)

La habilidad de hablar y escuchar desde una perspectiva comunicativa es muy indispensable ya que ayuda a los niños a relacionarse unos con otros y así el docente, haciendo uso de metodologías lúdicas, Así se genera un espacio de diálogo con los alumnos, lo que resalta la importancia del uso de metodologías lúdicas dentro del proceso de formación de los niños de IPS, considerando la implementación y uso de pictogramas en el mismo, de esta forma lograremos una estimulación lingüística en los alumnos de 1ero de Básica.

Este antecedente analizado, es una investigación aplicada en España, Valencia, habla sobre la Pedagogía de Montessori. En este caso, la agenda pictográfica lúdica está basada en el método Montessori, Caminero Esther (2021) dice “Al método Montessori se le denomina el método de la pedagogía científica, por cuanto se basa en la observación objetiva del niño y la experimentación para la educación de éste y como premisas del trabajo de los docentes” (p. 47)

Como podemos ver para crear recursos didácticos hay que considerar el contexto educativo en base a la observación objetiva del niño, usar su entorno como su cultura, costumbres, tradiciones y adaptarlo a sus necesidades e intereses. Se diseña una agenda pictográfica lúdica que funciona los pictogramas con la lúdica para ayudar a los alumnos con problemas de estimulación lingüística.

Esta investigación sobre la educación y el uso de la lúdica aplicada en la universidad de Zaragoza da a conocer sobre la enseñanza en base a juegos donde menciona al juego

simbólico que permite usar la imaginación de los niños imitando acciones de la vida real, Quintas Hijós, A (2020) nos menciona que:

En el juego simbólico el niño encuentra las tres nociones que condicionan su desarrollo: la de esquema corporal, la de objeto y la del otro. Le permite ensayar conductas cada vez más complejas, por lo que es importante destacar la idea de que este juego debe ser una actividad libre y creativa y no debe convertirse en «tarea», ya que entonces dejaría de ser juego. (p. 80)

Este autor nos da una pauta muy importante, menciona que los juegos se aplican haciendo uso de los objetos del entorno, donde no solamente permite desarrollar en el estudiante a la imaginación sino ayuda a crear conductas buenas mediante la observación siendo muy importante aplicar los pictogramas y la lúdica de la mano, logrando una enseñanza y un aprendizaje eficaz en este caso ayudando a desarrollar habilidades en los estudiantes que ayuden a fortalecer su estimulación lingüística, Fonseca et al., (2023) mencionan que:

Pretende que cada niño y niña valore la importancia de elaborar pictogramas que favorece la capacidad de entender y comprender textos orales y escritos además la creatividad, imaginación, socialización, otras competencias básicas en los infantes que les resultará más fácil comprender la lectura y por ende facilitará a la escritura. (p. 3)

Es muy importante entender lo útil que pueden ser los pictogramas hoy en día para la enseñanza y el aprendizaje; en este caso, para resolver o disminuir problemas de estimulación lingüística en los alumnos de 1er año de básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”, aportando en mejorar sus competencias básicas como su imaginación, su creatividad y sobretodo la comunicación con los demás.

Existe un trabajo de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador, que está basado en Rolando, un estudiante de 4to año de Educación General Básica quien presenta dificultades de comprensión lectora en el Área de Lengua y Literatura. Por tal motivo, no se adquirió los conocimientos, habilidades y destrezas que requiere un estudiante de este nivel académico, menciona Castro, M (2021) “La lúdica incluye juegos, sopas de letras, programa interactivo (Kahoot), mapa conceptual, de manera de fomentar el interés y la integración del estudiante con sus pares, creando un clima favorable en el aula.” (p. 4). Es así que en esta investigación se ha implementado el Método Lúdico como estrategia de aprendizaje teniendo buenos resultados.

2.1. Objetivos

General

Estimular la adquisición de competencias lingüísticas para el nivel de 1er Grado de Básica a través de una agenda pictográfica Lúdica.

Específicos

- Determinar el nivel de desempeño de competencias lingüísticas de los alumnos de 1er grado de básica en la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha”, a partir de los referentes curriculares.
- Aplicar la agenda pictográfica lúdica diseñada para estimular los procesos de adquisición de competencias lingüísticas en estudiantes de 1er Grado de Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha”
- Evaluar los resultados de la aplicación de la agenda pictográfica lúdica en la adquisición de competencias lingüísticas a partir de una matriz de evaluación a estudiantes de 1er año de básica de la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha”

2.2. Metodología

Esta investigación se llevó a cabo utilizando el paradigma socio-crítico, teniendo en consideración la investigación-acción participativa, ya que para su desarrollo fue indispensable estar dentro del contexto áulico, interactuando y evidenciando los comportamientos para así determinar un problema y poder dar solución, pero sobre todo con la participación de los miembros que conforman el contexto, en este caso todos los alumnos de primero de básica. Alvarado, L. García, M. (2008) mencionan que:

Este paradigma introduce la ideología de forma explícita y el autorreflexión crítico en los procesos del conocimiento. Su finalidad es la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas, partiendo de la acción reflexiva de los integrantes de la comunidad. (189)

Este paradigma socio-crítico también permite aplicar instrumentos de recolección de datos. Los que fueron usados para esta investigación son: diarios de campo, entrevistas, evaluación de conocimientos y fotografías permitiendo la recolección de información.

2.2.1. ¿Qué es el método lúdico?

Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje para crear ambientes áulicos agradables donde los estudiantes, puedan aprender jugando. Este método, normalmente, es usado para enseñar a niños de preescolar y educación primaria, pero esto no quiere decir que no se pueda aplicar para enseñar a jóvenes de Bachillerato o Educación Superior.

Esta metodología está diseñada para que los estudiantes puedan aprender y explorar sus conocimientos de esta forma el docente se involucre más. Enseñar en base a los juegos hace que la experiencia de los estudiantes sea mucho más significativa. De la Cruz y Chere (2019) afirman que, `` El método lúdico permite organizar de manera coherente, ordenada y divertida las diversas actividades que se ejecutan en el transcurso del proceso educativo'' (p. 1), por lo tanto, esta metodología de enseñanza es indispensable hoy en día para la enseñanza y aprendizaje a niños de primer año de educación general básica.

Teniendo en cuenta el primer objetivo específico que se dirige a determinar el nivel de desempeño de competencias lingüísticas de los alumnos de 1er grado de básica en la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha” el método lúdico ayuda a que se logre llevar un proceso provechoso de enseñanza y aprendizaje dentro del contexto áulico, demostrando que la lúdica es esencial dentro del proceso de enseñanza y sobretodo se adapta las necesidades, intereses de los estudiantes y a su contexto. De esta forma se capta el interés de los estudiantes y aprendizaje es mucho más significativo.

2.2.2. Cómo implementar el método lúdico dentro del aula de clases

Para implementar el método lúdico dentro del aula se tomó en cuenta los siguientes contextos: familia, institución, comunidad y el aula. Estos puntos son indispensables ya que fueron considerados en la investigación para implementar el método lúdico dentro del aula de clases, ya que ayudan a vincular las actividades lúdicas al contexto cultural de los estudiantes sin perder sus costumbre y tradiciones de su comunidad.

28

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

Dentro del aula de clase la docente creó actividades lúdicas como, juego del ensacado y la rayuela, estas actividades sirvieron para socializar la agenda pictográfica a lúdica y sea posible implementar metodologías lúdicas que vayan acompañados de actividades para mejorar la estimulación del lenguaje en los alumnos de 1ero de básica.

Para implementar el método lúdico dentro de un aula, hay que considerar los contextos mencionado y crear un ambiente de aprendizaje acorde al entorno que lo rodea. Esto nos lleva a tomar en cuenta nuestro segundo objetivo específico que refiere a aplicar la agenda pictográfica lúdica para mejorar los procesos de adquisición de competencias lingüísticas en estudiantes de 1er año de básica de la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha”

Así logramos implementar el método lúdico dentro del aula de clase y alcanzamos un avance significativo en el proceso de estimulación lingüística en los estudiantes de 1er año de educación Básica, (Paredes, 2020) afirma lo siguiente:

Plantea al factor lúdico como una estrategia muy interesante ya que su implementación en las aulas favorece en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que al motivar a los alumnos se despertará el interés en adquirir nuevos conocimientos, y para esto el rol que juega el docente es determinante puesto que sus metodologías deben estar encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del estudiante por aprender.
(p 14)

Es muy importante conocer que, dentro del aula de clase, el método lúdico ayuda al desarrollo de los alumnos y facilita la adquisición de conocimientos necesarios y sobre todo el pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

mientras se va jugando se va aprendiendo es decir adquiriendo conocimientos nuevos. En este caso por medio del juego se aplican actividades que ayuden a mejorar los procesos de estimulación lingüística de los alumnos de 1ero de básica.

2.2.3. ¿Qué es un pictograma?

Los pictogramas son imágenes visuales que sirven para identificar, objetos animales o cosas. Hay que tener presente que existen muchos tipos de pictogramas y a cada uno se le da un uso distinto: existen pictogramas para las señalizaciones, para la comunicación, para una buena lectura, entre otros.

En este caso, usamos los pictogramas para la comunicación y comprensión lingüística González y Quindòs (2015) plantean lo siguiente:

Pictogramas se utilizan para comunicar información sin necesidad de palabras. Son signos portadores de significado que reconocemos y decodificamos con un simple golpe de vista. Indican conceptos, contenidos, acciones o servicios de interés para el usuario de diferentes culturas e idiomas. (p.17)

Para implementar pictogramas y lograr la estimulación del lenguaje y el razonamiento dentro del aula de clase, tenemos que usar imágenes que ayuden al estudiante identificar palabras que se le dificultan en su comprensión o pronunciación.

Se utiliza el pictograma como un material didáctico lúdico para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje dentro del aula de clase, ayudando a disminuir problemas de

estimulación lingüística y logrando razonamiento lingüístico en los niños y niñas de 1er de básica.

2.2.4. La estimulación lingüística

La estimulación lingüística dentro del desarrollo de esta investigación fue muy importante ya que es lo que se pretende lograr dentro de la propuesta. Mediante la aplicación de la agenda pictográfica lúdica, ayudamos a fortalecer la enseñanza y aprendizaje de los alumnos de primer año de Educación General Básica. Al respecto, Fernández, M (2010) sostiene lo siguiente:

La estimulación temprana es una técnica de abordaje interdisciplinario dedicado al niño, se aplica a aquellos niños que, por sus características específicas necesitan de un tratamiento temprano con el fin de ayudarlos que adquieran las progresivas etapas de su desarrollo motor, cognitivo, social de lenguaje de forma más rápida adecuada y correcta posible descubriendo y respetando las posibilidades de cada niño en particular. (p.10)

Da a entender que la estimulación lingüística ayuda a que los alumnos adquieran una fluidez mental y a desarrollar razonamiento lógico tomando en cuenta el reconocer e identificar emociones y sobre todo mejora su habilidad de identificar objetos, animales o cosas y a su vez a clasificarlas, teniendo en cuenta su una buena y correcta pronunciación de palabras. De esta manera se lograr disminuir el problema que se presenta sobre la estimulación del lenguaje.

2.2.5. ¿Cómo enseñar con pictogramas?

Enseñar con pictogramas, muchas de las veces, no resulta muy sencillo como parece. A simple vista, creemos que es solo usar imágenes y decir a los alumnos que nos describan qué es lo que están observando, o tal vez, usar imágenes en las lecturas, cuentos, fábulas, mitos o leyendas. Si vamos a la realidad educativa que tienen muchas de las instituciones no usan a los pictogramas específicamente con el fin de enseñar o mejorar los procesos de estimulación lingüística que los alumnos requieran en muchos de los casos son usados para informar algo o como señalización.

Pero como sabemos, los pictogramas pueden ser usados de mejor manera donde nos permita desarrollar habilidades y disminuir el problema de estimulación lingüística, donde logremos que los alumnos tengan mejor comunicación unos con otros.

Enseñar con pictogramas implica innovar, crear, diseñar estrategias de aprendizaje que se adapten a las necesidades de los estudiantes donde implique el uso de imágenes ya que es considerado como el método que ayuda a tener un buen desarrollo de la comprensión lingüística en los alumnos, Gutama, E (2023) nos dice:

Los pictogramas son imágenes que se simboliza esquemáticamente un significado de una palabra oración o sílaba mediante una imagen o símbolo. Con la ayuda de pictogramas, los niños aprenderán a escribir, la pronunciación de las imágenes que observan mediante actividades lúdicas ya que esta es una manera fácil de aprender.

(p.14)

De esta manera si aplicamos correctamente los pictogramas para el desarrollo o proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del contexto áulico lograremos tener un aprendizaje significativo, en este caso logramos disminuir el problema de la escasa estimulación del lenguaje en alumnos de 1er año de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Pueblo ‘Kisapincha’

2.2.6. ¿Qué es la Agenda Pictográfica Lúdica?

La agenda pictográfica lúdica es un material didáctico que funciona la lúdica con los pictogramas y que tiene como objetivo y finalidad ayudar a disminuir los problemas de comprensión lingüística en los estudiantes de 1ero de básica.

La agenda está diseñada con la facilidad de adaptarse al contexto áulico donde haciendo uso de imágenes y el método lúdico, aprendemos jugando de una forma innovadora dinámica y sobretodo en su gran parte usando los juegos, mitos y leyendas de la comunidad para que los niños y niñas se sientan en confianza de aprender y sobre todo se mantiene presente la lengua su cultura y sus tradiciones dentro de la enseñanza y aprendizaje.

De esta manera se tienen en cuenta en hecho de fortalecer la identidad cultural ya que es uno de los objetivos de la Educación Intercultural Bilingüe es la inclusión, dentro de las instituciones, de los factores locales como son: institución, comunidad y familia.

En uno de sus objetivos específicos el MOSEIB (2013) menciona: “desarrollar el léxico y la expresión oral y escrita de cada una de las lenguas ancestrales, mediante la promoción de la afición, el interés y el gusto por la lectura y escritura” (p. 30)

De esta manera se diseña la agenda pictográfica lúdica inspirada en el MOSEIB donde se tomó en consideración las 4 fases del conocimiento, dominio de conocimiento, aplicación de conocimiento, creación de conocimiento y la socialización del conocimiento.

Con estas 4 faces del conocimiento se creó la agenda pictográfica lúdica material didáctico diseñado para unir los pictogramas y la lúdica en uno solo y ser llevados de la mano para mejorar los procesos de estimulación lingüística dentro del aula de 1ero de básica.

2.2.7. Para qué sirve la Agenda Pictográfica

La agenda pictográfica lúdica sirve para fortalecer los procesos de comprensión lingüística en alumnos de 1ero de Básica. Es un material didáctico que puede ser usado dentro del aula de clases ayudando a desarrollar de mejor manera habilidades como conocer, comunicarse, relacionarse con los demás y sobre todo a disminuir problemas de estimulación lingüística.

Al usar las imágenes ayudamos a distinguir de mejor manera el objeto y a su vez el niño o niña pronuncia el nombre de la imagen que observa, mejor aún si va de la mano con la Lúdica. El aprendizaje en base a juegos ayuda a los niños trabajar en grupos, a ser líderes y a relacionarse entre ellos, mejorando su desenvolvimiento su creatividad y sobre todo

fortalece sus interacciones lingüísticas en base a la aplicación de la agenda pictográfica lúdica, que ayuda a reforzar los procesos lingüísticos de los estudiantes de primer año de Educación Básica en la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha”.

2.2.8. ¿Cómo se usa la Agenda Pictográfica Lúdica?

Hay que identificar las palabras que a los alumnos se les dificulta su pronunciación, en este caso las palabras de difícil pronunciación que se determinaron gracias a la observación y acción participante dentro del aula de clases son las siguientes:

Mamá: Ama

Caramelo: Camarelo

Brocha: Bocha

Jugar: Juegarr

Papá: Apa

Estas son algunas de las palabras que se identificaron, estas palabras se le transforma a una imagen las cuales son presentadas en el aula de clase como material didáctico, a su vez se aplica el juego que contenga las palabras mencionadas así de esta forma al usar los pictogramas con la lúdica se logra activar los sentidos del niño como la vista, escuchar y hablar mediante la repetición de las palabras vamos logrando una correcta estimulación lingüística.

Aquí la docente juega un papel muy importante: se transforma en mediador que les enseña la correcta pronunciación y vocalización de las palabras haciendo uso de las imágenes para que los niños puedan identificar el objeto animal o cosa del que se está hablando. De esta forma, mientras el docente aplica o usa el material didáctico en clase por medio de los pictogramas y la lúdica activa y pone a trabajar muchos de los sentidos de los niños como la vista, el oído, el habla. Y sobre todo realiza acciones que impide a los estudiantes que se distraigan en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que los mismos están jugando mientras aprenden la correcta pronunciación de las palabras que a ellos se les dificulta. En este sentido, el uso correcto de la agenda pictográfica aporta a los procesos de estimulación lingüística en los alumnos de 1ero de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”.

2.3. Análisis de resultados

El análisis de resultados de la investigación se realiza por medio de la matriz de análisis de datos cualitativos, por estudiante que ayudo a organizar y clasificar las ideas principales de la investigación y del desarrollo de los estudiantes durante la aplicación de la agenda pictográfica lúdica.

Cabe recalcar que en la matriz se logra evidenciar con claridad algunas de las palabras que es de difícil estimulación para los alumnos de 1ero de básica, estas palabras fueron lanzadas al azar por la docente para identificar a los estudiantes que tienen problemas de estimulación lingüística y poder aplicar la propuesta en base a ese resultado.

Tabla 1:

Matriz que da a conocer los resultados de la propuesta por cada estudiante.

Matriz de análisis de resultados

Nombre del estudiante.	Comprensión de palabras. Adecuado/ Inadecuado/ Neutral	Palabras que se les dificulta pronunciar.	Resultados después de la aplicación de la propuesta.

Antonio	Adecuado	No presenta muchos problemas, pero de igual manera se trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	Este niño no presento muchos problemas de estimulación lingüística pero no quiere decir que pueda pronunciar correctamente todas las palabras, ya que se le complicaba un poco pronunciar palabras largas como cocodrilo o murciélago, pero gracias a la aplicación de la propuesta el estudiante en manera de refuerzo fue mejorando su comprensión y estimulación lingüística.
Maria	Adecuado	No tiene muchas dificultades lingüísticas, pero de igual manera se trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	De la misma manera la propuesta sirvió de mucho para esta estudiante ya que al aplicarla, ella fue mejorando sus competencias de estimulación lingüística.
José	Adecuado	No tiene muchas dificultades lingüísticas, pero de igual manera se trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	Para Edwards fue algo muy bonito aprender de forma didáctica ya que las imágenes usadas en las actividades y la lúdica aplicada le mantiene en un constante aprendizaje y sobre todo le refuerza sus habilidades de comprensión lingüística
Ester	Adecuado	No tiene muchas dificultades lingüísticas, pero de igual manera se	Para Nicol aprender de forma didáctica usando imágenes en las actividades y la lúdica aplicada les mantiene en un constante aprendizaje y les llama

		trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	mucho la atención y sobre todo le refuerza sus habilidades de comprensión lingüística.
Manuel	Inadecuado	Se le dificulta pronunciar palabras como caramelo, jugar, papá, mamá, ingeniero, maracuyá, cocodrilo, murciélago entre otras, pero estas son las más usadas dentro del aula por la docente.	Este estudiante en el tiempo que se aplicó la propuesta logro desenvolverse un poco más ya que era muy tímido y casi no hablaba en clases, muy molesto y casi nunca atendía a la docente, tras la aplicación de la agenda pictográfica lúdica el estudiantes se hizo mucho más sociable trabajaba en clases e incluso participaba y esto conlleva buenos resultados ya que se logró disminuir su problema de estimulación del Language esto gracias a la aplicación de los pictogramas y la lúdica demostrando así su funcionalidad.
Gorge	Inadecuado	Se le dificulta pronunciar palabras como caramelo, jugar, papá, mamá, ingeniero, maracuyá, cocodrilo, murciélago entre otras, pero estas son las más usadas dentro del aula por la docente.	Gael un estudiante que se distrae por cualquier movimiento que provocan los demás compañeros y no se relaciona con los demás y tiene dificultades de estimulación lingüística, pero tras la aplicación de la propuesta se notó la mejora en el estudiante las imágenes y los juegos le hicieron más colaborativo con sus compañeros y sobretodo se logró disminuir su problema de comprensión lingüística.

Tannya	Neutral	Palabras como maracuyá y caramelo.	La niña tuvo un buen avance y logro entender y estimular de mejor manera las palabras que se le dificultaba, sobre todo palabras largas gracias a las imágenes y a las pronunciaciones repetidas de la docente en el aula de clase a logrando identificar la palabra en las imágenes y a su vez replicarlas con la voz de manera correcta.
Pancho	Inadecuado	Se le dificulta pronunciar palabras como caramelo, jugar, papá, mamá, ingeniero, maracuyá, cocodrilo, murciélago entre otras, pero estas son las más usadas dentro del aula por la docente.	El estudiante muestra mucho más interés por mejorar y sobre todo intenta pronunciar las palabras si muestra mejoramiento en su proceso de estimulación lingüística, pero es un avance lento.
Cristian	Adecuado	No tiene muchas dificultades lingüísticas, pero de igual manera se trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	Eliecer hace notar que aprender de forma didáctica usando imágenes en las actividades y la lúdica aplicada les mantiene en un constante aprendizaje y le llama mucho la atención y sobre todo le refuerza sus habilidades de comprensión lingüística.

Pedro	Neutral	Palabras como maracuyá y caramelo.	Este estudiante se podría decir que pronuncia de manera correcta casi todas las palabras que le pone la docente, pero al repetirlas muchas veces su estimulación lingüística no es muy buena, gracias a la aplicación de la propuesta el estudiante vocaliza de mejor manera y pronuncia con menos rapidez las palabras y logra un buen avance en su estimulación lingüística.
Armando	Neutral	Palabras como maracuyá y caramelo.	Este estudiante si mostro un progreso bueno ya que logro pronunciar de mejor manera las palabras que se le dificulta y su relación comunicativa con los demás mejoro.
Karely	Adecuado	No tiene muchas dificultades lingüísticas, pero de igual manera se trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	Para Kimberly aprender de forma didáctica usando imágenes en las actividades y la aplicación de la lúdica le mantiene en un constante aprendizaje y le llama mucho la atención y sobre todo le refuerza sus habilidades de estimulación lingüística.
Priscila	Adecuado	No tiene muchas dificultades lingüísticas, pero de igual manera se trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	Para Naomi aprender de forma didáctica usando imágenes en las actividades y la lúdica aplicada le mantiene en un constante aprendizaje y le llama mucho la atención y sobre todo le refuerza sus habilidades de estimulación lingüística.

Jenny	Adecuado	No tiene muchas dificultades lingüísticas, pero de igual manera se trabaja y se refuerza su estimulación lingüística.	Es una estudiante muy lista ella casi no presenta muchas dificultades, pero al usar imágenes y métodos lúdicos en la clase ayuda a desestresar y llamar su atención permitiendo que poco a poco vaya mejorando sus habilidades de estimulación lingüística.
-------	----------	---	---

Gracias a esta matriz de análisis de resultados se logró determinar la efectividad de la agenda pictográfica lúdica demostrando que el uso los pictogramas ayuda activar las emociones y sentimientos centrándose en identificar, en una imagen el objeto, animal o cosas que se represente, estas actividades fueron pensadas y realizadas de manera lúdica haciendo uso del aprendizaje en base a juegos. (Las actividades realizadas se encuentran detalladas en el apartado de la propuesta)

Sobre todo, las actividades se basan en las 4 Fases del conocimiento del MOSEIB. Socialización, creación, aplicación y dominio. A su vez tomando en cuenta los referentes curriculares del Currículo Kichwa.

Para la evaluación de los aprendizajes se aplicó 2 matrices de Evaluación de conocimientos, la primera Evaluación se aplicó al inicio de las prácticas para lograr determinar los conocimientos de los estudiantes en cuanto a su comprensión de las palabras que se les dificulta su pronunciación y la segunda Evaluación de conocimientos se aplicó para determinar si la propuesta ayuda a disminuir el problema dentro del proceso de

enseñanza y aprendizaje, Arrojando resultados muy buenos y evidentes en el desarrollo de los niños durante todo el tiempo, componentes de la matriz utilizada.

Competencias adquiridas: En este te punto me centre en evaluar el Dominio y la comprensión del tema, La comprensión Lingüística, La correcta estimulación del lenguaje por parte de los estudiantes y por último evalúa el entusiasmo de los estudiantes por aprender y mejorar. De esta forma se identificó el nivel de dominio lingüístico de los niños por medio de la matriz donde su calificación total es de 10/10 puntos los cuales se representa por las bolitas de colores ejemplo:

 El color naranja representa un conocimiento alto del tema en este caso, el alumno presente una correcta estimulación del lenguaje. Esta bolita tiene un valor de 10/10.

 El color verde representa un conocimiento medio del tema, dando como resultados no muy favorables en cuanto al desarrollo lingüístico en los niños, pero si tiene una buena estimulación lingüística. Esta bolita tiene un valor de 8/10.

 El color negro representa un bajo nivel en la estimulación del lenguaje del estudiante también en algunos casos el desinterés del niño por mejorar o su escasa comprensión lingüística. Esta bolita tiene el valor de 6/10.

Nivel de dominio de conocimiento: En este punto se evalúa si el estudiante cumple con el objetivo planteado que es el dominio del conocimiento, quiere decir si presenta o no

un buen desempeño en el lenguaje. De tal manera se le evalúa por alto, medio y bajo. En este caso no tiene valor. Es simplemente para saber si el dominio es bueno o malo

Acciones necesarias: En este punto el docente puede aplicar los incentivos por desempeño, en algunos de los casos retroalimentación del tema, uso correcto del material didáctico, la aplicación correcta de la Agenda Pictográfica Lúdica.

Como Podemos ver esta matriz fue indispensable para poder lograr identificar el nivel de competencias en cuanto a la estimulación lingüística que tenían los alumnos. Las actividades que se realizaron para este proceso de evaluación fue Un Juego el cual lo llame: En Búsqueda Del Tesoro Perdido. Este juego se realiza en grupos de 4 o más.

El mismo consta de usar los diferentes espacios que tiene la institución educativa como, la biblioteca, aula de cómputo, patio de juegos, canchas, jardín entre otros, en cada uno de estos espacios colocar objetos de búsqueda y a su vez cada objeto tiene un papelito donde se encuentran las palabras que los niños muestran dificultad en pronunciar. De esta manera, mientras los niños juegan el docente les va explicando y mostrando imágenes visuales de los lugares en donde pueden buscar el tesoro. Una vez encontrado los niños, con ayuda del docente, leen el papelito que contiene una palabra y repiten 15 veces de manera correcta y sin equivocaciones. Si logran hacerlo ellos se ganan un pequeño incentivo. De esta manera aplicando los juegos y uso de imágenes logra que todos los niños participen.

Gracias a esta intervención logré identificar que usar los pictogramas y métodos lúdicos efectivamente si ayuda al proceso de enseñanza y aprendizaje y sobre todo lo vi como

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

una salida para mejorar el problema sobre la estimulación del lenguaje, activando así su curiosidad, interés, sobre todo el trabajo grupal y con este trabajo colaborativo se logra crear un ambiente donde todos los niños se relacionen entre sí.

Gracias a esta actividad que fue ejecutada en la segunda semana desde el lunes 13 de marzo hasta el viernes 18 de marzo del 2023. Logré aplicar la matriz de evaluación de conocimientos donde principalmente mediante la estimulación del lenguaje de los niños y niñas, medí su desarrollo lingüístico en tres parámetros en ALTO con el color amarillo, MEDIO con el color verde y BAJO con el color negro. para de esta manera los niños sepan si es bueno o malo su desempeño mas no por puntuación considero que medir los

conocimientos de esta manera es mucho más factible en niños de 1año de básica. Esta primera evaluación me dejó los siguientes resultados.

MATRIZ PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS.

Competencias adquiridas.	Nivel de Dominio de conocimiento.	Periodo de tiempo requerido.	Jordán	Yesly	Edwards	Nicol	Said	Nahomi	Gael	Nathaly	Mateo	Eliecer	Dylan	Ariel	Kimberly	Noemy	Acciones necesarias.
Dominio y comprensión del tema.	ALTO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	INCENTIVO POR SU DESEMPEÑO.
Comprensión lingüística.	ALTO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	RETRO ALIMENTACIÓN DEL TEMA.
Correcta estimulación del lenguaje.	MEDIO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	USO DE MATERIAL DIDÁCTICO CONCRETO.
Entusiasmo por mejorar.	MEDIO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	APLICAR LAS METODOLOGÍAS LÚDICAS.

Esta matriz me ayudo a identificar a los estudiantes que presentan problemas serios en su estimulación lingüística así determinando a 3 de 14 estudiantes con problemas graves.

La segunda evaluación aplicada se muestra a continuación que ayuda a determinar los nuevos niveles de competencias lingüísticas adquiridas por los alumnos de 1ero de básica, tras la aplicación de la agenda pictográfica lúdica. Esta matriz me arroja los siguientes resultados:

Competencias adquiridas.	Nivel de Dominio de conocimiento.	Periodo de tiempo requerido.	Jordán	Yesly	Edwards	Nicol	Said	Nahomi	Gael	Nathaly	Mateo	Eliecer	Dylan	Ariel	Kimberly	Noemy	Acciones necesarias.
Dominio y comprensión del tema.	ALTO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	INCENTIVO POR SU DESEMPEÑO.
Comprensión lingüística.	ALTO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	RETRO ALIMENTACIÓN DEL TEMA.
Correcta estimulación del lenguaje.	MEDIO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	USO DE MATERIAL DIDÁCTICO CONCRETO.
Entusiasmo por mejorar.	MEDIO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	APLICAR LAS METODOLOGÍAS LÚDICAS.

ALTO ● MEDIO ● BAJO ●

Como podemos observar se nota un cambio positivo en los estudiantes en cuanto a la estimulación lingüística, lo que sugiere que la agenda pictográfica lúdica es efectiva para el proceso de enseñanza ya aprendizaje dentro del contexto áulico.

Toroshina, G (2023), mencionaba que: aplicar metodologías lúdicas acompañadas de pictogramas sí ayuda a mejorar los procesos de comprensión lingüística en los alumnos ya que es bueno innovar y buscar maneras mucho más factibles o efectivas que ayuden al desarrollo lingüístico de los niños y niñas siendo así este mismo uno de los problemas que se encuentran presentes en la gran mayoría de establecimientos educativos sobre todo en el nivel de IPS.

Esta investigación fue realizada en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha” donde la aplicación de la agenda pictográfica lúdica en el contexto efectivamente ayuda a disminuir los problemas de comprensión lingüística como hemos observado en los resultados de la matriz de análisis de resultados. Esta fue una forma de innovar, crear, diseñar nuevos materiales didácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje. Brinda un pequeño aporte a la reflexión para que la educación en el país vaya evolucionando y creando estudiantes capaces de desenvolverse en una sociedad venidera, a partir de experiencias pedagógicas compartidas.

CAPITULO III

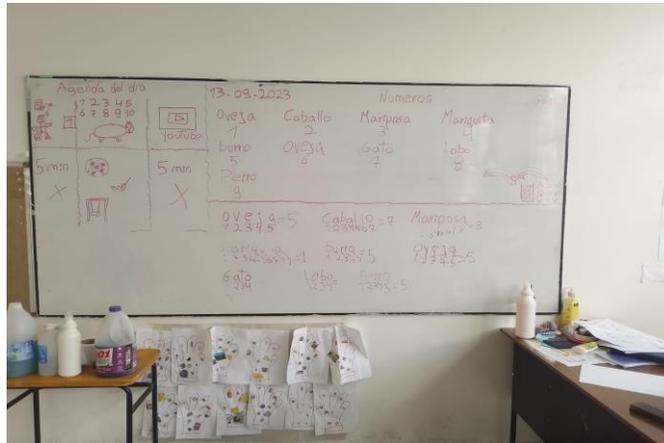
3.1. Propuesta

Agenda Pictográfica Lúdica

La Agenda Pictográfica Lúdica es un material didáctico concreto que se crea con la finalidad de mejorar los procesos de comprensión lingüística en los estudiantes de 1ero de básica mismos que son un total de 14 alumnos el cual 3 de ellos presentan mayor problema en su estimulación lingüística. En esta propuesta se toma en consideración el uso de las 4 fases del conocimiento del MOSEIB mismos que son aplicados en base a las necesidades e intereses de los alumnos.

Figura 1

Agenda del día



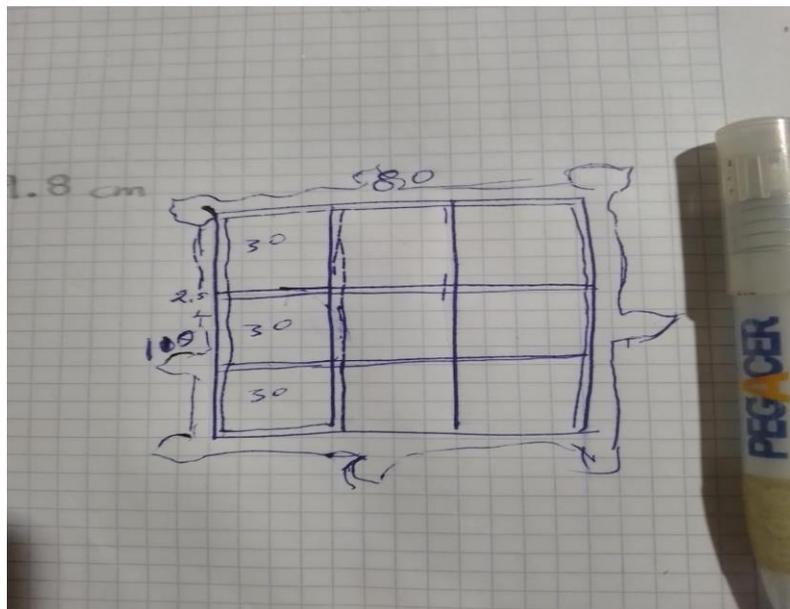
Nota: La imagen muestra un ejemplo de la agenda del día que usa la docente para sus horas clase. (Cañar, 2023)

Como podemos evidenciar la docente usa dibujos en este caso se convierte en imágenes visuales para así atraer la atención de los alumnos.

Diseño de la propuesta. Una vez identificado y especificado el nivel de la comprensión lingüística de los alumnos en base a la matriz de evaluación se procedió a diseñar la propuesta que tiene como nombre Agenda Pictográfica Lúdica. Esta propuesta se diseña en base a las necesidades e intereses que tienen los estudiantes dentro del aula de clases.

Figura 2

Diseño de la agenda pictográfica lúdica



Nota: La imagen muestra cómo se diseñó la APL. (Cañar, 2023)

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

En esta parte de la propuesta se adapta el material didáctico al contexto cultural y a las necesidades de los estudiantes. Como observamos en el primer periodo de prácticas se desarrolló la socialización, diagnóstico y diseño de la propuesta. Ahora, en esta segunda etapa, se adaptó la agenda pictográfica lúdica al contexto y a las necesidades e intereses de los estudiantes. Estas actividades se llevaron a cabo desde el lunes 11 de septiembre hasta el día jueves 21 del 2023.

En la primera semana desde el 11 al 15 de septiembre se realizó socialización del material didáctico tanto a los estudiantes como al docente donde se pudo adaptar el material al contexto. Los alumnos pegaron imágenes de animales y sus personajes favoritos de la comunidad. Se adapta la agenda pictográfica lúdica al contexto.

Figura 3

Adaptación de la APL al contexto áulico



Nota: Conjuntamente con los niños se decora la APL, adaptando así al contexto áulico. (Cañar, 2023)

En esta primera semana se socializa el material (La Agenda Pictográfica Lúdica) donde conjuntamente con los estudiantes realizamos decoraciones, pegamos imágenes.

Para aplicar la propuesta hay que centrarse en disminuir el problema, considerando la información antes mencionada, sobre todo esta actividad está basada en las 4 fases de conocimiento del Moseib.

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

52

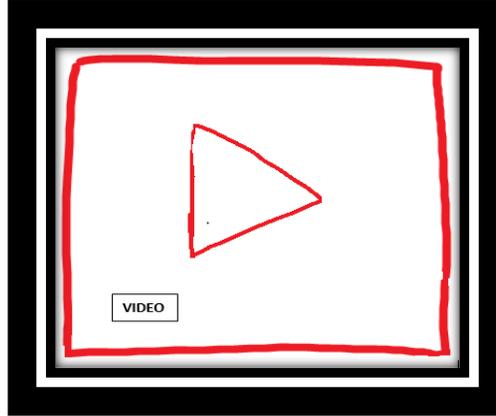
Un punto muy importante es que, en la EIB, en el nivel de IPS los niños tienen áreas integradas y la enseñanza se da en base a las 4 áreas. Esta agenda Pictográfica lúdica está diseñada específicamente para el área de Lengua y Literatura, y el fortalecimiento de los procesos lingüísticos de los niños. Se deben realizar actividades donde las 4 fases del conocimiento están representadas en una sola imagen o pictograma. Ejemplo.

3.2. Dominio del conocimiento

En esta fase la actividad se basa en introducir al tema a los niños haciendo hincapié en sus conocimientos anteriores. En este caso el tema es la estimulación lingüística, se le puede identificar a la actividad ya que en esta los niños ven videos o escuchan al docente, en este caso el pictograma que representa por la imagen de un video, los videos mostrados en esta actividad contienen las palabras y su correcta pronunciación que se les dificulta a los niños. Esta fase se la puede representar con la siguiente imagen:

Figura 4

Dominio del Conocimiento



Nota: Esta imagen representa al dominio del conocimiento transformado al pictograma.

(Cañar, 2023)

3.2. Aplicación del conocimiento

Aquí se generó una actividad donde se incentivó a los alumnos a aplicar sus nuevos conocimientos. En este caso use el método lúdico donde realizamos un juego llamado “Titanic”. El juego consta de 5 barcos de papel donde en cada uno de ellos se encuentra escondido un pequeño papel con una de las palabras de difícil pronunciación. Los niños con una pelota o cualquier otro objeto, tienen, que guiar el barco y salvar la palabra mientras la repite 5 veces.

Figura 5

Juego, El titánic

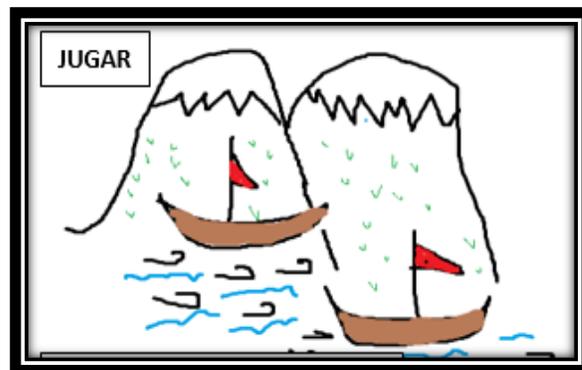


Nota: Esta imagen muestra cómo se llevó a cabo el juego del Titanic. (Cañar, 2023)

En este caso la imagen que representa esta actividad o esta fase del conocimiento en base al desarrollo es la siguiente:

Figura 6

Aplicación Del Conocimiento



55
El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

Nota: Esta imagen representa a la aplicación del conocimiento transformado al pictograma.

(Cañar, 2023)

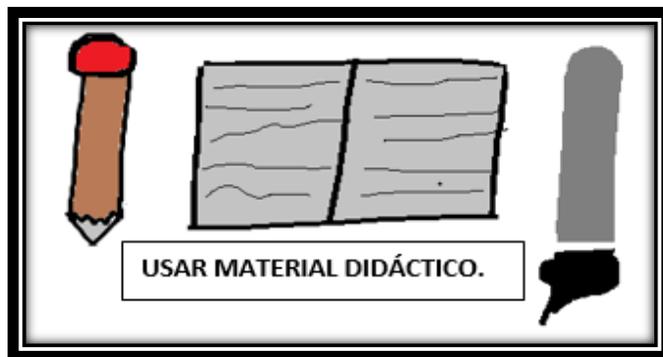
3.3.Creación del conocimiento.

En esta fase se desarrollan actividades donde los niños usan su imaginación. Decoran y recortan las imágenes relacionadas con las palabras que se les hacía su difícil comprensión.

Esta fase del conocimiento se puede representar con el siguiente pictograma.

Figura7

Creación del conocimiento



Nota: Esta imagen representa la Creación del conocimiento transformado al pictograma.

(Cañar, 2023)

3.4.Socialización del conocimiento

En este punto los alumnos presentan su dibujo pintado, recortado y pegado en su cuaderno de tareas y, a su vez, socializan con toda la clase. Primero, identifican la imagen

por su nombre y luego vocalizan la palabra correctamente. De esta manera se determina si el estudiante ha adquirido o no el conocimiento. Esta fase del conocimiento se puede representar con la siguiente imagen, dependiendo a la actividad que plantea.

Figura 8

Socialización del conocimiento



Nota: Esta imagen representa la Socialización del conocimiento

transformado al pictograma. (Cañar, 2023)

Como hemos visto al relacionar cada una de las 4 fases del conocimiento a una imagen de se puede enseñar a los estudiantes mientras ellos miran la imagen en la agenda pictográfica lúdica, ellos sabrán qué actividades van a desarrollar en el transcurso de la clase.

A continuación, se detallan las actividades que fueron llevadas a cabo en la aplicación de la agenda pictográfica lúdica, las cuales fueron transformadas en imágenes y compartidas con los alumnos. Es importante destacar que estas actividades fueron realizadas en un lapso de 45 minutos, correspondiente a una hora de clase estándar.

1. Se inició con un ejercicio en el que se pedía a los alumnos mencionar palabras que les resultaran difíciles de pronunciar. Por ejemplo: "caramelo" o "murciélago".

2. Se desarrolló la actividad "Titánic", una dinámica lúdica diseñada para mantener la atención de los estudiantes.

3. Se practicó la repetición de palabras. A cada alumno se le asignaba una palabra en un papel, la cual debía ser dicha en voz alta cinco veces consecutivas.

4. Se llevó a cabo una actividad de identificación y repetición. Se presentaron imágenes que los alumnos debían decorar, identificando y repitiendo tres veces el nombre de los objetos, animales o cosas que contenían.

La clase fue iniciada a las 9:20 a. m. con una dinámica de baile con el fin de desestresar a los alumnos. Posteriormente, se les pidió que mencionaran palabras difíciles de pronunciar, con el objetivo de obtener cinco palabras para utilizar en la lúdica planificada para más adelante. Luego, se les explicó la dinámica de la clase mostrando imágenes que describían cada actividad a realizar, lo cual tomó aproximadamente 8 minutos y permitió una socialización efectiva con los alumnos.

La segunda actividad fue llevada a cabo mediante el juego del "Titánic", en el que los alumnos derribaban barcos de papel mientras repetían palabras difíciles. Este juego no solo mantuvo su atención, sino que también facilitó la interacción entre ellos, incluso aquellos que inicialmente no participaban. Esta parte de la clase, que incluyó el juego y la repetición de palabras, duró alrededor de 27 minutos, durante los cuales se observó una mejora en la estimulación lingüística de los alumnos.

La última actividad consistió en una evaluación en la que se les entregaron hojas con imágenes para decorar. Mientras lo hacían, debían identificar los objetos representados y repetir en voz alta el nombre de cada uno cinco veces. Esta actividad, diseñada para verificar

el desarrollo de sus habilidades de identificación y pronunciación, fue llevada a cabo en 10 minutos.

Así concluyó el tiempo de aplicación de la propuesta, proporcionando un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz y estimulante para los estudiantes.

Estas actividades planteadas estaban centradas en mejorar la estimulación del lenguaje en este caso mejorar su pronunciación de las palabras que se le dificulta y sobre todo usando los pictogramas y la metodología lúdica en base a juegos. Se enseñan en base a la lúdica y los pictogramas para fortalecer su estimulación lingüística.

Luego de desarrollar la propuesta se hizo uso de una matriz para evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes. Esta matriz se aplicó el 20 de septiembre del 2023 en la última semana de Prácticas. Así se concluyó con las actividades realizadas para el desarrollo del TIC. A Continuación, se muestra la Matriz de evaluación de conocimientos y se identifican los resultados de la propuesta.

MATRIZ PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS.

Competencias adquiridas.	Nivel de Dominio de conocimiento.	Periodo de tiempo requerido.	Jordán	Yesly	Edwards	Nicol	Said	Nahomi	Gael	Nathaly	Mateo	Elicer	Dylan	Ariel	Kimberly	Noemy	Acciones necesarias.
Domínio y comprensión del tema.	ALTO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	INCENTIVO POR SU DESEMPEÑO.
Comprensión lingüística.	ALTO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	RETRO ALIMENTACIÓN DEL TEMA.
Correcta estimulación del lenguaje.	MEDIO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	USO DE MATERIAL DIDÁCTICO CONCRETO.
Entusiasmo por mejorar.	MEDIO	INDEFINIDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	APLICAR LAS METODOLOGÍAS LÚDICAS.

ALTO ● MEDIO ● BAJO ●

Cómo logramos evidenciar en esta matriz de evaluación, se logró disminuir el problema a un nivel medio y bueno donde los estudiantes en su gran mayoría pueden pronunciar correctamente, ya que su estimulación lingüística fue trabajada de manera lúdica.

Hay que tomar en consideración que el tiempo de aplicación de la AGP no fue muy largo,

61

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

por ende, podemos determinar que si se llega a aplicar durante más tiempo se lograra tener resultados muy favorables y así ayudar a resolver los problemas de una escasa estimulación del lenguaje en los niños y niñas del primer año de la EIB.

Figura 9

Forma final de la agenda Pictográfica ludica.



Nota: Esta agenda pictográfica te ayuda a comprender, como es su uso tomando en cuenta las imágenes de cada uno de las 4 faces del conocimiento. (Cañar, 2023)

3.5. Conclusiones

En este apartado se presentan las principales conclusiones obtenidas de esta propuesta en función de los objetivos planteados en la investigación. Como primer punto, se concluye que la implementación adecuada de una agenda pictográfica lúdica en el aula puede contribuir significativamente a mejorar los procesos de estimulación lingüística en los alumnos de primer grado de educación básica, respondiendo así a la pregunta de investigación y creando un ambiente agradable basado en sus necesidades e intereses.

En relación al objetivo general de estimular la adquisición de competencias lingüísticas para primer grado de educación básica en la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha” a través de una agenda pictográfica lúdica, se logró fortalecer y adquirir competencias lingüísticas. La aplicación de la agenda pictográfica lúdica evidenció lo siguiente:

- Mejora en la vocalización de palabras de difícil pronunciación.
- Contribución al desarrollo de nuevas habilidades y competencias lingüísticas en los estudiantes.
- Factibilidad de combinar los pictogramas con actividades lúdicas, creando así un ambiente de enseñanza y aprendizaje más efectivo que mejora los procesos de comprensión lingüística.

Al considerar el primer objetivo específico, que consistía en determinar el nivel de desempeño de competencias lingüísticas de los alumnos de primer grado en la Unidad Educativa del Milenio “Pueblo Kisapincha”, se concluye que se logró determinar el nivel

63

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

básico de desempeño, arrojando resultados positivos que demuestran impacto en el desarrollo cognitivo, lingüístico y social de los estudiantes.

Respecto al segundo objetivo específico, relacionado con la aplicación de la agenda pictográfica lúdica para estimular los procesos de adquisición de competencias lingüísticas en estudiantes de primer año de básica, se concluye que su planteamiento fue indispensable para fomentar espacios de diálogo y reflexión, permitiendo un aprendizaje de calidad y calidez adaptado a las necesidades de los estudiantes con la guía del docente.

Finalmente, en relación al tercer objetivo específico sobre la evaluación de los resultados mediante la aplicación de la agenda pictográfica lúdica, se concluye que esta evaluación arrojó resultados favorables, demostrando que la agenda pictográfica lúdica es una herramienta que estimula varios sentidos en los niños, como la vista, el oído y el habla, manteniéndolos activos y comprometidos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En conclusión, el uso adecuado de la agenda pictográfica lúdica contribuye significativamente a la estimulación del lenguaje en los alumnos de primer año de educación básica en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”, ayudando también a prevenir distracciones al mantener a los estudiantes inmersos en actividades lúdicas mientras mejoran su pronunciación en palabras difíciles.

3.6.Recomendaciones

- La estimulación lingüística en los niños de Inserción a los Procesos Semióticos se debe de tratar pronto cuando presenten algún problema ya que de eso depende el cómo se van a relacionar los niños más adelante al dialogar con los demás, si usa o no de manera correcta el lenguaje y sobre todo para que se desenvuelva bien cuando atraviese el proceso de aprender a leer.
- Usar la lúdica acompañada de pictogramas como un método de enseñanza para la estimulación lingüística, se obtendrán mejores resultados en la enseñanza y aprendizaje si es aplicada correctamente.
- Tomar en consideración que el uso de la ludia y los pictogramas siempre tiene que estar relacionado con el tema o las palabras que se le dificulte la pronunciación los niños.
- Recomiendo el uso de la Agenda pictográfica lúdica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto áulico siempre y cuando sea usado para cumplir con su objetivo que es ayudar a mejorar los procesos de estimulación lingüística en estudiantes de (IPS), ya que esta ha sido comprobada como un material didáctico efectivo teniendo buenos resultados en el desarrollo lingüístico de los alumnos.

3.7. Bibliografía

Álvarez, G, Rodríguez, C, Carlos, Bungacho, S, Córdor, G. (2021) Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica.

Revista Horizontes. 18, 502-513.

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/191/452>

Alvarado, L. García, M. (2008) Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el doctorado de educación del Instituto Pedagógico de Caracas.

Sapiens. Revista Universitaria de Investigación. 2, 187-202.

<https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>

Bermeo, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje [Tesis de maestría]. Universidad Andina Simón Bolívar.

[https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-](https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf)

[Importancia.pdf](https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf)

Castro, M. (2020). Técnicas lúdicas como estrategia para mejorar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de cuarto año de Educación General Básica. [Trabajo de titulación]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/14180>

De la Cruz, G (2019). El Método Lúdico En El Aprendizaje Significativo En Los Estudiantes De La Básica Elemental. Guía Didáctica. Guayaquil, Ecuador. [Trabajo de

66

El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

titulación]. Universidad de Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45967/1/BFILO-PD-LP1-17-510%20DE%20LA%20CRUZ%20-%20LARA.pdf>

Dela Cruz, L. (2021). Las habilidades lingüísticas hablar y escuchar desde una perspectiva didáctica comunicativa. Revista, Gaceta de pedagogía. (40), 379-394.
<https://doi.org/10.56219/rgp.vi40.932>

Fernández, M. (2010). El libro de la estimulación para niños de 0 a 36 meses. Editorial Albatros. Buenos Aires.
https://books.google.com.ec/books?id=X385fSeSFbEC&pg=PT6&dq=estimulacion+linguistica&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjm3ZXZ_4T9AhVmSjABHTXtCDkQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=estimulacion%20linguistica&f=false

Gòmez, L. (2019). Implementación de estrategias lúdicas narrativas para mejorar el nivel del Lenguaje Oral, dentro del proceso Lector de los estudiantes de grado transición del Jardín Naval de Barranquilla. [Trabajo de titulación]. Universidad Santo Tomás
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16419/2019ilianaGomez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González, M, Quindòs, G. (2015) Diseño De Iconos Y Pictogramas. / Euskal Herriko Unibertsitatea. Vasco.
https://www.researchgate.net/publication/335986274_diseno_de_iconos_y_pictogramas

67
El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

Guerra, K. (2020). Los Métodos Lúdicos Como Influencia De La Lectura Inicial. Guía Metodológica. [Tesis de grado]. universidad de Guayaquil

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/54765/1/BFILO-PBA-21P22.pdf>

<https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/129180>

Llori Fonseca, C. G., Jumbo Timana, K. M., Enríquez Martínez, M. R., Ramos López, Y., &

Cedillo Zuriaga, M. M. (2023). Los pictogramas como estrategia para el uso de lectoescritura en primer año de básica: Pictogramas a strategy for the use of literacy in the first year of basic. Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 4(1).

<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/101>

MinEduc. (2017). Currículo de la Nacionalidad Kichwa. Quito, Ecuador.

<https://es.slideshare.net/CristianArutamKajeka/curriculo-kichwacnib2017pdf>

Puentes, M. (2015). Metodologías Lúdicas En La Planificación Educativa. Quetzaltenango.

[Tesis de grado]. Quetzaltenango

<https://recursosbiblio2.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Puentes-Maria.pdf>

Quintas Hijós, A. (2020). Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica

de la educación infantil: (ed.). Prensas de la Universidad de Zaragoza. [https://elibro-](https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/129180)

[net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/129180](https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/129180)

Toroshina, G. (2023)

3.8.ANEXOS

ANEXO 1

Figura 10

Elaboración de la Agenda Pictografica Lúdica



Nota: En esta imagen se logra ver el proceso de creación de la APL después de su

diseño. (Cañar, 2023)

ANEXO 2

Figura 11

Contexto Aulico



Nota: En la imagen se logra evidenciar a los alumnos de 1er año, mismos a los que se les aplico la propuesta planteada sobre la APL. (Cañar, 2023)

ANEXO 3

Figura 12

Adaptación de la APL, al contexto aulico



El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Pueblo Kisapincha”

Nota: En esta imagen se logra apreciar, como, conjunta mente con los estudiantes realizamos el decorado de la APL en base a sus gustos y preferencias, unos decoraron con animales de la comunidad y otros con caricaturas. (Cañar, 2023)

ANEXO 3

Figura 13

Aplicación de la clase demostrativa



Nota: En esta imagen se logra evidenciar a los niños afuera del aula ya que se aplico juegos dinamicos haciendo uso de las palabras que se les dificulta su pronunciación.(Cañar, 2023)

ANEXO 4

Figura 14

Desarrollo de la lúdica



Nota: En esta imagen se realiza juegos con los niños y niñas.

ANEXO 5

Figura 15

Dinamicas para desestresar a los estudiantes



Nota: En esta imagen se puede observar que también se aplican dinámicas que servirían para desestresar a los niños y lograr introducir nuevamente al tema. (Cañar 2023)

ANEXO 6

Figura 16

Socialización del trabajo



Nota: En esta imagen se puede ver como los alumnos socializaban sus trabajos finales, donde consiste en su correcta estimulación de las palabras que se le dificulta pronunciar. (Cañar, 2023)



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

Yo, Eduardo Israel Cañar Dumancela, portador de la cedula de ciudadanía nro.0303159123, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades Itinerario Académico en: Pedagogía de la Matemática en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada, El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe "Pueblo Kisapincha" son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado El pictograma como estrategia didáctica lúdica para la estimulación del lenguaje en alumnos de primer año de Básica de la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe "Pueblo Kisapincha" en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 8 de marzo de 2024

Eduardo Israel Cañar Dumancela
C.I.: 0303159123



CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Yo, JUAN CARLOS BRITO ROMÁN, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “EL PICTOGRAMA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE EN ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO INTERCULTURAL BILINGÜE “PUEBLO KISAPINCHA” perteneciente al estudiante: EDUARDO ISRAEL CAÑAR DUMANCELA con C.I. 0303159123. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 9 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 8 de marzo de 2024



FIRMADO DIGITALMENTE POR:
JUAN CARLOS BRITO
ROMAN

JUAN CARLOS BRITO ROMÁN

C.I: 1716036122