UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en Pedagogía de la Lectura y la Escritura

Implementación de un Taller de Diseño de Actividades Lúdicas para el Lenguaje Dirigido a Docentes en Formación de Educación Inicial

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magíster en Pedagogía de la Lectura y la Escritura

Autor/a (maestrante):

María Victoria González Vargas

Coautor/a (tutor/a):

Juan Fernando Auquilla Diaz

Azogues - Ecuador

Marzo, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación

Artículo científico enviado, aceptado y/o publicado

Autor/a (maestrante)	María Victoria González Vargas
CÓDIGO ORCID	**https://orcid.org/0000-0003-3997-0357**

Coautor/a (tutor/a)	Juan Fernando Auquilla Díaz
CÓDIGO ORCID	**https://orcid.org/0000-0003-3955-5057**

Publicación disponible en:	*N/A*

Toda la información contenida en el presente trabajo de titulación es de exclusiva responsabilidad de su autor/a (maestrante) y coautor/a (docente tutor/a), y dispone de la autorización correspondiente para su publicación.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

DEDICATORIA

Para *Winia Etsa*, mi compañera de desvelo, faro en mis noches y motor de mis días. A ti, que nunca soltaste mi mano en medio de las tormentas, que fuiste mi abrigo en la incertidumbre y presencia en cada silencio. Gracias por ser mi fuerza, mi paz y mi eterno impulso.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento a todas las personas que hicieron posible esta investigación, en especial a las participantes, docentes y mi tutor, cuyo apoyo y colaboración permitieron que este proceso académico e investigativo se concrete y hoy se divulgue.

RESUMEN

El presente estudio nace de la importancia del lenguaje como base para la comunicación y futuros procesos de lecto-escritura en la primera infancia y cómo las docentes en formación para Educación Inicial son actores clave para su desarrollo desde su rol de practicantes en los contextos áulicos. El objetivo fue fortalecer el diseño de actividades lúdicas orientadas a la comprensión y expresión del lenguaje en las estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Para ello se empleó un enfoque cualitativo a partir de la investigación-acción, que permitió realizar una indagación y participación para el diseño de un taller práctico cercano a la realidad con estrategias didácticas usadas regularmente para este nivel educativo. Por su parte, los resultados de la investigación evidenciaron que las estudiantes tienen una intencionalidad pedagógica clara y con un enfoque lúdico al diseñar una actividad, sin embargo, existe una mecanización a pesar de la gran variedad de estrategias. No obstante, la experiencia del taller favoreció la diversificación de propuestas, la creatividad y la reflexión crítica sobre el rol docente desde una retroalimentación y trabajo colaborativo, permitiendo obtener un diseño de actividades lúdicas pertinentes, inclusivas y orientadas por el gran aporte hacia el desarrollo del lenguaje.

PALABRAS CLAVES: Lenguaje, primera infancia, docentes, taller de diseño, actividades lúdicas

ABSTRACT

This study stems from the importance of language as the foundation for communication and future literacy processes in early childhood, and from the recognition that pre-service early childhood education teachers play a key role in fostering this development through their work as student teachers in classroom settings. The objective was to strengthen the design of playful activities aimed at language comprehension and expression among students in the Early Childhood Education program. To this end, a qualitative approach based on action research was employed, which allowed for inquiry and participation in the design of a practical workshop grounded in reality, using teaching strategies regularly applied at this educational level. Meanwhile, the research results showed that the students have a clear pedagogical intent and a playful approach when designing an activity; however, there is a degree of mechanization despite the wide variety of strategies. Nevertheless, the workshop experience fostered the diversification of proposals, creativity, and critical reflection on the teaching role through feedback and collaborative work, enabling the design of relevant, inclusive, and play-based activities oriented toward significant contributions to language development.

KEYWORDS: Language, early childhood, teachers, design workshop, play-based activities

Implementación de un Taller de Diseño de Actividades Lúdicas para el Lenguaje Dirigido a Docentes en Formación de Educación Inicial

Resumen

El presente estudio nace de la importancia del lenguaje como base para la comunicación y futuros procesos de lecto-escritura en la primera infancia y cómo las docentes en formación para Educación Inicial son actores clave para su desarrollo desde su rol de practicantes en los contextos áulicos. El objetivo fue fortalecer el diseño de actividades lúdicas orientadas a la comprensión y expresión del lenguaje en las estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Para ello se empleó un enfoque cualitativo a partir de la investigación-acción, que permitió realizar una indagación y participación para el diseño de un taller práctico cercano a la realidad con estrategias didácticas usadas regularmente para este nivel educativo. Por su parte, los resultados de la investigación evidenciaron que las estudiantes tienen una intencionalidad pedagógica clara y con un enfoque lúdico al diseñar una actividad, sin embargo, existe una mecanización a pesar de la gran variedad de estrategias. No obstante, la experiencia del taller favoreció la diversificación de propuestas, la creatividad y la reflexión crítica sobre el rol docente desde una retroalimentación y trabajo colaborativo, permitiendo obtener un diseño de actividades lúdicas pertinentes, inclusivas y orientadas por el gran aporte hacia el desarrollo del lenguaje.

Palabras clave:

Lenguaje, primera infancia, docentes, taller de diseño, actividades lúdicas

Abstract

This study stems from the importance of language as the foundation for communication and future literacy processes in early childhood, and from the recognition that pre-service early childhood education teachers play a key role in fostering this development through their work as student teachers in classroom settings. The objective was to strengthen the design of playful activities aimed at language comprehension and expression among students in the Early Childhood Education program. To this end, a qualitative approach based on action research was employed, which allowed for inquiry and participation in the design of a practical workshop grounded in reality, using teaching strategies regularly applied at this educational level. Meanwhile, the research results showed that the students have a clear pedagogical intent and a playful approach when designing an activity; however, there is a degree of mechanization despite the wide variety of strategies. Nevertheless, the workshop experience fostered the diversification of proposals, creativity, and critical reflection on the teaching role through feedback and collaborative work, enabling the design of relevant, inclusive, and play-based activities oriented toward significant contributions to language development.

Keywords: Language, early childhood, teachers, design workshop, play-based activities

Introducción

La adquisición del lenguaje durante los primeros años de vida es un proceso evolutivo más allá de la maduración biológica. Si bien existe una predisposición innata hacia la comunicación (Yule, 1998/2016), el lenguaje se consolida como una herramienta social en donde el niño en sus primeros años no solo aprender a hablar, sino a entender el mundo del que forma parte y de los sujetos que conviven con él en su vida cotidiana. Ellos son quienes a través de estímulos sociales y emocionales como: canciones de cuna, juegos, experiencias sensoriales sientan las bases para la comunicación asertiva en un futuro. Por lo tanto, es esencial que crezcan en un entorno donde se fomente la participación activa, la libertad para expresarse y el acto de comunicarse (Alfonso Amaro et al., 2020).

Desde el contexto educativo el desarrollo del lenguaje demanda un abordaje integral y a través del Currículo Priorizado de Atención y Educación de la Primera Infancia con énfasis en habilidades comunicacionales, lógico-matemáticas, digitales y socioemocionales se declara que la comprensión y expresión del lenguaje en los primeros años constituye un cimiento en futuros procesos de lecto-escritura, oralidad y cognitivos que facilitan el conocimiento, la representación del mundo, la creatividad e imaginación, así como también la creación de vínculos afectivos y sociales desde edades tempranas. (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, 2025). Sin embargo, hoy en día, la comprensión y expresión del lenguaje puede verse comprometida por una reducción en el fortalecimiento desde las habilidades expresivas, convirtiéndolo en una de las principales razones del fracaso institucional. Esta problemática afecta al ámbito educativo del estudiante y a su vez genera estigmas sociales, debido a ello su desarrollo debe darse desde los primeros años (Lozano, 2019).

Por su parte Vera et al. (2024) analizan estas dificultades a nivel mundial y centralizan su estudio en Ecuador, en donde se explica que los niños del nivel inicial presentan problemas en el desarrollo del lenguaje en áreas como la expresión, articulación, comprensión y formulación de ideas, en donde el actuar desde la labor de las instituciones educativas recae en los docentes para crear entornos estimulantes con actividades lúdicas. Es por ello que la figura del docente desempeña un papel crucial en el adecuado desarrollo del lenguaje del niño, ofreciendo herramientas de comunicación que integran a los niños dentro de su contexto social y cultural, facilitando y modulando sus procesos cognitivos, de expresión y pensamiento (López y Lescay, 2023).

He allí en donde existe una desconexión crítica en la formación práctica, aunque el currículo promueve la integralidad, en las aulas de práctica preprofesional se observa una tendencia a reducir la estimulación del lenguaje a ejercicios mecánicos de praxias linguales, omitiendo la dimensión comunicativa, representativa y lúdica del lenguaje (Cerda et al., 2025). Es aquí en donde las futuras docentes de Educación Inicial mantienen actividades repetitivas, lo que limita al infante a una exploración del lenguaje desde otras perspectivas. Dando por consecuencia que la falta de variabilidad en las actividades lúdicas pensadas desde estrategias concretas convierta el aprendizaje en una acción menos atractiva y motivante para los niños.

La literatura actual reconoce que esta brecha pedagógica es un desafío directo para las docentes en formación de la carrera de Educación Inicial, al considerar a la comunicación como la base de la participación, expresión, el aprendizaje significativo y el principal medio para la construcción del pensamiento (Paredes et al., 2025). Por lo tanto, los practicantes deben desarrollar sus habilidades y métodos para diseñar actividades fuera del lenguaje estándar y verlo como un proceso dinámico que involucra factores fisiológicos, cognitivos y sociales. Y ahí es donde entra en juego; desde el entretenimiento hasta el ocio para la consolidación relaciones al ser un medio para la comunicación significativa permitiendo al niño expresar emociones, pensamientos de manera real (Pérez et al., 2025).

A causa de esto, las docentes al formar parte del entorno de los infantes, están comprometidas desde su rol como creadores de actividades en torno al lenguaje. Es así que, esta investigación con su propuesta de intervención orientada a las estudiantes de la carrera de Educación Inicial tiene la potencialidad de generar un espacio formativo constructivista sobre las competencias de diseño de actividades lúdicas para el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, implicando que se promueva una formación reflexiva, creativa y contextualizada, que empoderará a las futuras educadoras para diseñar propuestas pedagógicas a través de actividades mediante el juego, significativas, inclusivas y contextualmente pertinentes mediante el compartir, escuchar, reflexionar y evaluar el desarrollo de manera responsable y abiertos a la mejora constante a partir de una dinámica dialógica (Ceballos, 2021).

Ante esta premisa, el presente estudio resulta relevante, dado que considera el desarrollo del lenguaje en la Educación Inicial como un proceso de avance en el uso y dominio de la lengua, un progreso que no ocurre de manera espontánea, sino que requiere una orientación pedagógica intencionada, acompañada de sensibilidad lingüística y de estrategias recreativas que favorezcan el aprendizaje. Es debido a esto que lo teórico e investigativo cobra importancia, al ser muy pocas veces el que se aborda el problema del desarrollo del lenguaje desde el rol de las docentes en formación, a quienes la propuesta permitirá el desarrollo de competencias que enriquezcan su perfil de egreso y les permita ser aplicadas en el ejercicio profesional, como la pertinencia del uso del juego como estrategia idónea hacia actividades eficaces al momento del trabajo con infantes y el lenguaje desde diferentes contextos. El propósito de estudio radica en fortalecer el diseño de actividades lúdicas orientadas a la comprensión y expresión del lenguaje en las estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Mientras que los objetivos específicos involucran el diagnosticar la situación actual del problema, diseñar y ejecutar un taller práctico que aporte al diseño de actividades lúdicas para el lenguaje en infantes y finalmente analizar las impresiones del taller por parte de los participantes para conocer la satisfacción de este.

Desde las apreciaciones teóricas de Gibson et al. (2021) señalan que las actividades lúdicas no solo crean un entorno de aprendizaje motivador y dinámico, sino que también favorecen la asimilación significativa del vocabulario. Grandes psicólogos y teóricos del aprendizaje como lo son Piaget y Vygotsky defendieron que el juego es una herramienta

eficaz para construir el conocimiento y puede utilizarse para introducir a los estudiantes en palabras y conceptos gramaticales de manera divertida mientras se trabaja con diversos recursos. Según Tuarez y Arroyo (2024), la actividad lúdica tiene un significado en el desarrollo del lenguaje, ya que la interacción puede mejorar el vocabulario y la calidad del lenguaje en tales procesos de aprendizaje. En ese mismo sentido, González et al. (2025), enfatizan que las actividades recreativas estimulan destrezas cognitivas asociadas con el lenguaje, tales como la atención, la memoria y la creatividad. Los juegos interactivos motivan a los niños a expresar sus ideas y describir objetos concretos, favoreciendo una comunicación más clara y efectiva. Este enfoque pone de manifiesto que el juego no solamente promueve el entretenimiento de los niños; además incorpora integralmente su desarrollo lingüístico a partir de las intervenciones generadas en las mismas.

Por otro lado, al diseñar actividades lúdicas para el lenguaje debe pensarse desde la mejor forma para estimular la comunicación en donde se expresen sentimientos, ideas y deseos, esto de la mano de materiales que faciliten el proceso, por ello, las docentes deben observar y escuchar de manera activa para identificar el nivel del lenguaje que presentan los niños y buscar los mejores medios para el trabajo (Ramírez et al., 2026). Por consecuencia, la estrategia más óptima para el trabajo en educación inicial es el juego convirtiéndolo en una herramienta pedagógica estratégica para desarrollar competencias lingüísticas desde lo social e intelectual (Basurto - Solórzano y Mendoza - Vélez, 2023). De modo, llevar a cabo talleres y actividades basadas en el juego educativo en diversos entornos permite observar mejoras notables en la expresión del lenguaje de los niños, actividades relacionadas a dramatizaciones, juego de palabras, canciones acompañadas de gestos y la narración de cuentos permiten que se amplie el vocabulario y la construcción de frases simples a más elaboradas desde un lenguaje claro, coherente y espontáneo (González et al., 2025).

Desde otro sentido, el proceso más idóneo para el trabajo con las docentes en formación para poder fortalecer esta competencia es a través de talleres, estos entendidos como encuentros de transferencias de conocimiento y técnicas a los participantes en donde el aprendizaje se construye y retroalimenta de manera mutua, estos por lo general se construyen desde la atención a necesidades (Candelo et al., 2003). Estos a su vez pueden ser organizados en grupos orientados según la dinámica que se quiera generar (Velázquez et al., 2012). En el caso de los talleres dirigido para este público se tomó como base los siguientes principios comentados a lo largo de la investigación de Simian y Álvarez (2025): aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a aprender y aprender a ser. En el caso de la investigación conocer los principios teóricos para la construcción de las actividades, poner en práctica lo que aprendí, reflexionar sobre lo que hice y cómo influye en mi ser docente en un futuro. Esto se acompañó con un enfoque lúdico orientado al entretenimiento, disfrute, participación y motivación de todos los participantes, siendo considerada incluso como un recurso pedagógico (Quijije y Flores, 2022).

Metodología

El enfoque adoptado en esta investigación es el cualitativo, el cual considera la realidad desde el punto de vista de los sujetos que forman parte del estudio, con el fin de comprender la situación de manera integral. Sin embargo, los resultados obtenidos no pueden generalizarse en su totalidad, ya que dependen de cada contexto específico (Valle et al., 2022). La elección de este enfoque se debió principalmente a la temática seleccionada, que permitió recolectar información desde las perspectivas de las docentes en formación sobre las actividades lúdicas vinculadas al lenguaje. Es importante señalar que, debido al número de participantes y al carácter particular del contexto universitario, este estudio no puede ser generalizado, pues responde a realidades propias de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la institución.

Se definió como método la investigación-acción, la cual combina de manera simultánea procesos de indagación e intervención, involucrando activamente a quienes forman parte del contexto educativo. Esta metodología busca generar conocimiento que permita analizar la realidad y, a partir de dicho análisis, implementar acciones de cambio y mejora (Pérez, 2017). Es por ello que, dentro del ámbito educativo, la investigación-acción constituye una estrategia adecuada de reflexión y en el caso de este estudio no fue la excepción, al permitir que los estudiantes de la carrera de Educación Inicial se conviertan en agentes de transformación de la práctica pedagógica mediante una reflexión crítica y colaborativa sobre las actividades lúdicas para el lenguaje que se proponen y a su vez poder mejorar. Asimismo, el investigador no actúa como un observador externo, sino como facilitador y co-participante, lo que favoreció una comprensión integral del problema y de la propuesta de intervención. No obstante, esta doble función pudo haber generarado ciertos sesgos, como la subjetividad del investigador.

La investigación-acción se sustenta en tres componentes fundamentales: la investigación, entendida como un proceso reflexivo y sistemático de comprensión de la realidad; la acción, que no solo constituye la finalidad ejecutoria, sino también una fuente de conocimiento a través de la práctica; y la participación, que implica al sujeto como actor activo del cambio e incluso como investigador de su propio contexto (Pérez Paredes, 2017). Este enfoque promueve la reflexión crítica, la teorización de la práctica y la práctica de la teoría, en beneficio de la comunidad educativa y sus procesos. En este sentido, se consideró lo señalado por Zuber-Skerritt (1992), citado en Latorre (2005), respecto al proceso de investigación-acción.

Tabla 1. Fases de la investigación acción y su aplicabilidad

Fases	Proceso	Aplicabilidad en la investigación
Planificar	Elaboración de un plan flexible que permita la mejora en la práctica actual.	Se elaboró una planificación de taller contando con ciertos puntos críticos entre ellos la teoría, la puesta en marcha y el feedback.
Actuar	Se implementa el plan de manera deliberada y controlada.	Se ejecutó el taller a partir de la planificación elaborada previamente, con un grupo de estudiantes seleccionados a partir de una intención.
Observar	Recoger evidencias que permita evaluarlo de manera colectiva.	Desde el rol de guía del taller permitió observar como todos los participantes interactuaban para la creación de actividades
Reflexionar	Reflexiona sobre la acción registrada para la reconstrucción de significado y sentar la base de una nueva planificación.	Al finalizar el taller existió un proceso de reflexión de las propuestas y la ejecución del taller, además de la importancia del juego en la primera infancia.

La selección de participantes fue intencionada, considerando a estudiantes de séptimo nivel de la carrera de Educación Inicial de una institución de Educación Superior, en la asignatura Juego y Aprendizaje mediante la expresión artística infantil. Este grupo fue elegido porque, como actores del proceso formativo, son quienes planifican actividades lúdicas desde diferentes componentes artísticos y entre ellos involucran los relacionados con el lenguaje como medio de expresión y comprensión. Además, han cursado diversas asignaturas y alcanzado competencias propias de la formación docente en este nivel educativo. Es preciso mencionar, que al inicio de la investigación no se definieron márgenes para los criterios de inclusión y exclusión de la participación, por lo que quienes deseaban formar parte de la investigación estaban libres de poder aportar al estudio sin que esto dependa de algún aspecto principal como calificaciones dentro de la materia.

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos se diseñaron tanto para el diagnóstico de la problemática como para la intervención. En el diagnóstico se empleó la revisión documental, entendida como una técnica cualitativa que recopila y selecciona información de diversas fuentes (Reyes-Ruiz y Carmona-Alvarado, 2020). Si bien es cierto esta técnica muy usualmente se aplica para sistematizar investigaciones científicas, en el marco de este

estudio es analizar planificaciones de distintos grupos de estudiantes, identificando características de las actividades lúdicas y la recurrencia de ciertos componentes dentro de las mismas llegando a sistematizar todo este proceso.

Complementariamente, se aplicó una encuesta con preguntas abiertas para conocer experiencias, percepciones y significados previos de los participantes. Según Jansen (2012), la encuesta cualitativa busca determinar la diversidad de información sobre un tema en una población, sin que el número de personas sea lo relevante, sino la variación significativa de dimensiones y valores. El instrumento se elaboró con cinco dimensiones de análisis: experiencia en la planificación de actividades para el lenguaje, percepción sobre las actividades planteadas, ejecución, nuevas propuestas, necesidades formativas, y reflexión final. En total se formularon 24 preguntas, aplicadas a 15 estudiantes en formación a través de un formulario en línea que permitió la recolección y análisis a posterior.

Durante el taller se emplearon dos técnicas de investigación: la observación participante con su instrumento, el diario de campo, en donde se permitió registrar y analizar las actividades desarrolladas y el proceso creativo en el diseño de actividades lúdicas. El diario de campo, por su parte, recogió percepciones e interpretaciones del investigador, organizadas en cuatro categorías de análisis: organización del aprendizaje, estrategias didácticas, interacción y participación finalmente la mediación pedagógica. Este instrumento, además de documentar el proceso, favoreció la reflexión pedagógica, reconociendo tanto buenas prácticas como dificultades a superar (Luna-Gijón et al., 2022).

Posteriormente, se aplicó otra encuesta con preguntas abiertas para analizar cinco categorías relacionadas con la ejecución del taller: organización, pertinencia, metodología, impacto en la formación docente, satisfacción general y propuestas. Esta técnica permitió dar voz a los participantes y recoger sus experiencias, perspectivas y sugerencias. El instrumento se aplicó a 22 de los 27 estudiantes que asistieron al taller.

El análisis de la información se realizó mediante la sistematización de datos cualitativos, siguiendo la propuesta de Rueda et al. (2023), que contemplan tres pasos esenciales: reducción de datos, análisis descriptivo e interpretación. Se garantizó la calidad de los datos mediante representatividad, fiabilidad y validez, y se procedió a la categorización, codificación y construcción de redes semánticas. Estos esquemas se elaboraron de forma manual y, complementariamente, se solicitó apoyo de herramientas de inteligencia artificial para generar representaciones visuales más claras, no obstante la reflexión e interpretación fue analizadas desde la postura del investigador.

Finalmente, se consideraron aspectos éticos fundamentales; los participantes recibieron un consentimiento informado grupal que incluía el título de la investigación, fecha, lugar, nombre de la investigadora, contacto, descripción del estudio, procedimientos, riesgos y beneficios, así como la garantía de confidencialidad y voluntariedad. La participación fue aceptada mediante firma previa y se aseguró la protección de la identidad de las estudiantes, evitando la divulgación de nombres que pudieran afectar su integridad formativa y profesional.

Para la propuesta de intervención el objetivo propuesto para el taller se enfoca en fortalecer las competencias pedagógicas de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial mediante la planificación y ejecución de actividades lúdicas orientadas a la comprensión y expresión del lenguaje.

Para poder plantear la ejecución del taller se escogieron ciertas estrategias en función a la investigación de Nuñez Granda (2022) obteniendo como resultado: la dramatización, música, juego de mesa, poesía, juego simbólico. Y el enfoque del taller se centra en la perspectiva de Wenger (1998) citado en Liriano (2023) de iniciar con procesos para la construcción de comunidades de práctica que partan desde el compromiso de las docentes en formación debido al fuerte aprendizaje social que se desarrolla y teniendo presente los siguientes componentes: dominio, comunidad y práctica con un fuerte sentido de aprender haciendo juntos. En la siguiente tabla se encuentra recopilado el proceso didáctico para la implementación del taller:

Tabla 2. Planificación del taller

Aprende, juega y crea: Taller de diseño de actividades lúdicas para el lenguaje		
Participantes	Estudiantes de 7mo ciclo de la carrera de Educación Inicial	
Tiempo estimado	2 - 3 horas	
Enfoque	Teórico - práctico con énfasis en las comunidades de práctica de Wenger	
Objetivos	• Reconocer la importancia del juego en el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje. • Diseñar actividades lúdicas aplicables al aula de Educación Inicial. • Fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la capacidad de retroalimentación crítica.	
Recursos	• Boceto del diseño de la actividad • Elementos motivantes y desarrolladores del taller • Material didáctico / oficina para la construcción del recurso que acompañaba a la actividad	
Ejecución del taller		
Momentos	Desarrollo	Tiempo
Aprender a conocer	-Dinámica rompe hielo acorde a la temática: Improvisación y dramatización - Reflexión vs realidad. Lo que se realiza vs lo que nos dice la teoría	30 minutos
Aprender a hacer	- Conformación de grupos y asignación de estrategias: dramatización, juego simbólico, narración, canción, juego de mesa adaptado. - Diseño de la actividad a partir de la plantilla del bosquejo.	2 horas
Aprender a aprender	- Hetero, Auto y Co retroalimentación a partir de los criterios: creatividad, claridad, pertinencia, trabajo colaborativo y la retroalimentación.	25 minutos
Aprender a ser	-Reflexión sobre el impacto de mi formación docente en el lenguaje del niño y el compromiso por la mejora	5 minutos

Esta estructura y planificación permitió poder ejecutar el taller desde una perspectiva horizontal en donde todos los participantes comparten un mismo interés por la mejora y el

aprendizaje se complementa de manera grupal. Si bien el facilitador es un guía, no es el que tiene todo el conocimiento, sino que acompañó el proceso didáctico – creativo de las actividades y facilitó las herramientas pertinentes para la fluidez del taller, sugiriendo propuestas más aplicables y el diseño de las mismas, siendo la clave el trabajo en equipo y feedback constante. Como se puede observar, las fases difieren de las conocidas como anticipación, construcción y consolidación, sino que se entrelazan con conceptos que en anteriores párrafos fueron presentados y son la razón de ser de un aprendizaje para el futuro.

Es importante mencionar que esta propuesta de intervención fue sometida a un proceso de validación de un experto en el área educativa, precisamente de la carrera de Educación Inicial, quien analizó el enfoque del taller, las actividades y recursos planteados para la misma desde criterios de pertinencia y coherencia pedagógica. Este proceso garantizó que la secuencia didáctica del taller sea la más adecuada y se ajuste a las necesidades formativas de las participantes desde el contexto universitario. La revisión aportó observaciones precisas sobre los aspectos a mejorar lo que permitió fortalecer la solidez de la propuesta y la aplicabilidad en situaciones reales.

Resultados

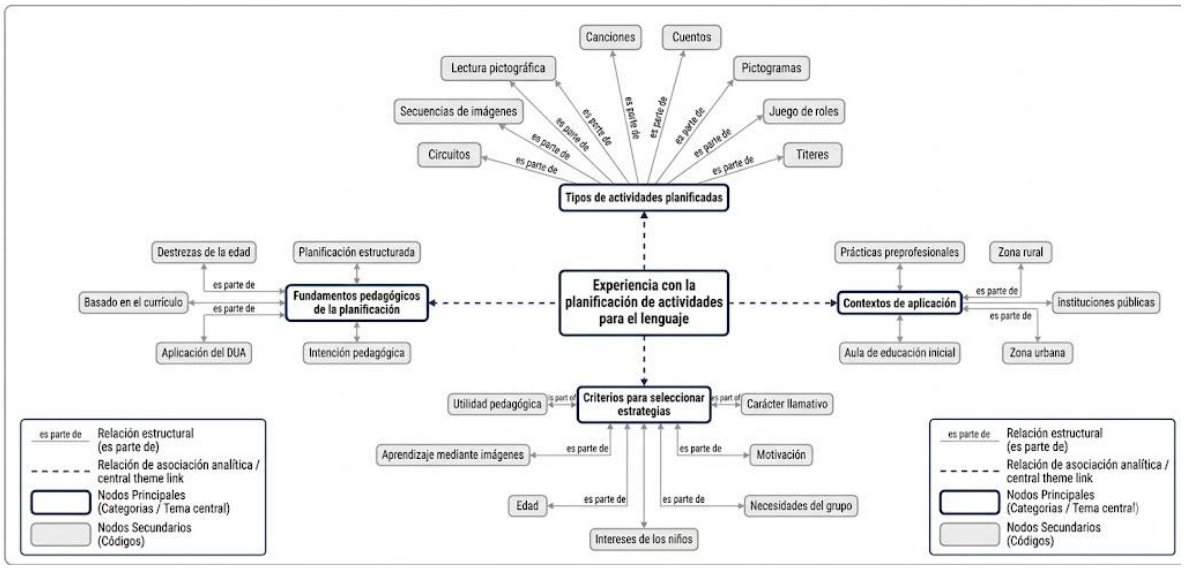
Resultados del Diagnóstico

La revisión de las veintitrés planificaciones para el trabajo en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje elaboradas por 4 grupos de estudiantes y aplicadas a su práctica permitió obtener información bastante relevante como base para la propuesta de intervención. De esta manera, se identificaron diversas categorías emergentes que evidencias las prácticas actuales de las docentes en formación de Educación Inicial. En primer lugar, se observa una clara intencionalidad pedagógica, en donde sus actividades estaban orientadas a la expresión oral, ampliación del vocabulario mediante la descripción de imágenes y objetos a través de sonidos y la repetición guiada de palabras; como también, se evidencia un énfasis en la estimulación fonológica y articulatoria mediante praxias linguales: movimiento de labios, soplos y producción de fonemas específicos /s/ y /r/ esto al encontrarse recurrencia al momento de la anticipación.

Por otra parte, el juego se consolida como la estrategia didáctica central en todas las planificaciones, en donde se pueden encontrar juegos simbólicos, juegos de roles, dinámicas con música, juegos de mesa adaptados y actividades de imitación en cualquiera de los momentos de la secuencia didáctica: anticipación, construcción, consolidación. Consecuente a esto, la interacción entre el docente mediador y el niño viene orientado desde acciones como la correcta pronunciación, repetición y las preguntas exploratorias apoyadas en todas las actividades lúdicas. Finalmente, una categoría contemplada por su relación, son los recursos didácticos, en donde se presentan una variedad de materiales multisensoriales, visuales, auditivos y manipulativos, algunas veces elaboradas por los mismos docentes en formación, favoreciendo la motivación y la participación.

Otra de las técnicas empleadas fue la encuesta de carácter cualitativo que permitió recoger información interesante a un grupo de participantes. Estas respuestas fueron esquematizadas a partir de redes y por cada una de las categorías previamente establecidas. En el caso de la primera figura, se analiza las experiencias con la planificación de aprendizaje y en ella se recogen indicadores como: planificación de actividades, estrategias utilizadas, preferencia de los niños y adecuación del contexto.

Figura 1. Dimensión: Experiencia con la planificación de actividades para el lenguaje



Nota. Imagen generada por la Inteligencia Artificial de Gemini (Marzo 2026) a partir de las indicaciones de las relaciones manuales y los análisis pertinentes.

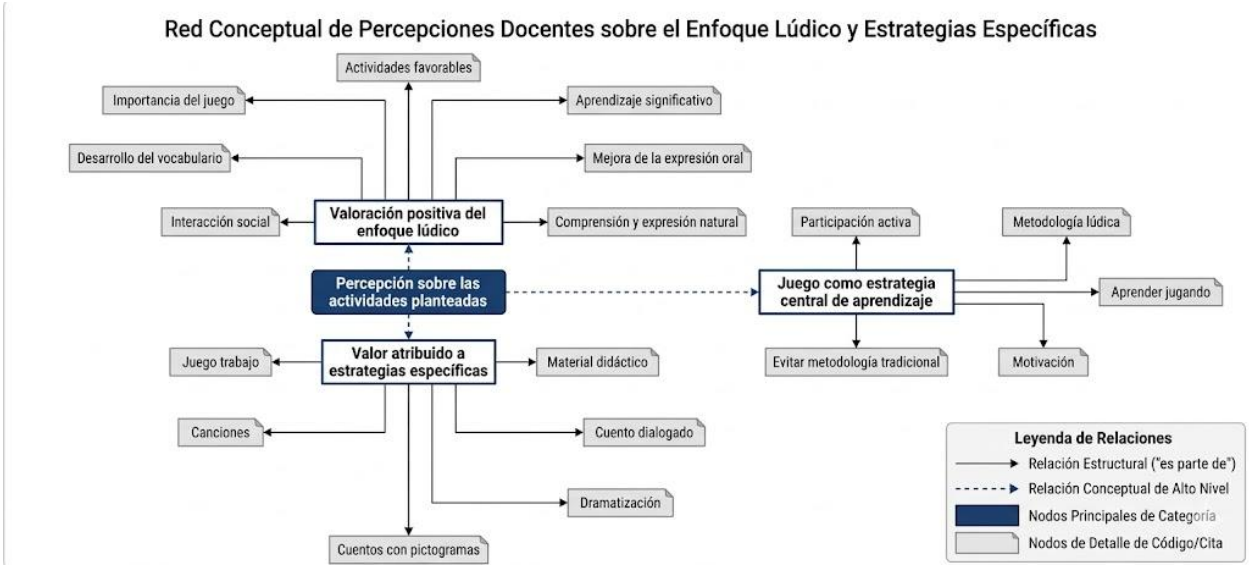
Los resultados del análisis muestran que la mayoría de participantes planificaron actividades lúdicas para la comprensión y expresión del lenguaje, lo que significa que tienen experiencia previa en el manejo de la planificación en función al currículo. Las estrategias escogidas de preferencia para ellos fueron: cuentos, canciones, imágenes, historias, dramatizaciones, retahílas, marionetas, juegos de roles. Varios estudiantes también proporcionaron casos concretos como circuitos con estaciones, imágenes con pictogramas, teatro de títeres, o actividades para introducir a los niños en el vocabulario, incluso soplando un sorbete con pintura. Así que, se puede apreciar que la planificación no se origina solo desde lo teórico, sino que también influye las experiencias previas y la contextualización del ambiente ya sea urbano o rural en donde se desarrollará la actividad.

Lo que llamó la atención fue que, al hacer la pregunta de la razón de emplear esas estrategias, la mayoría de las respuestas han hecho una reflexión muy profunda que está “de acuerdo a los intereses de los niños y considerando que todo grupo no es homogéneo” o que se basan en el currículo y la aplicación del DUA. No obstante, en otras respuestas el razonamiento no pareció fundamentarse, por ejemplo, diciendo que adoptaron ciertas estrategias “porque son más llamativas” o “porque es la que nos tocó”. Esto reflejó unas de

los indicadores en alertas por mejorar a partir de la propuesta, enfrascando el aprender a ser, que construye la identidad de un docente como guía del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el caso de la siguiente figura utilizando este mismo instrumento se encuentra la dimensión de percepción sobre las actividades planteadas, buscando analizar la pertinencia y sentidos, fortalezas y desafíos, participación y clima, además de la inclusión y diversidad.

Figura 2. Dimensión: Percepción sobre las actividades planteadas



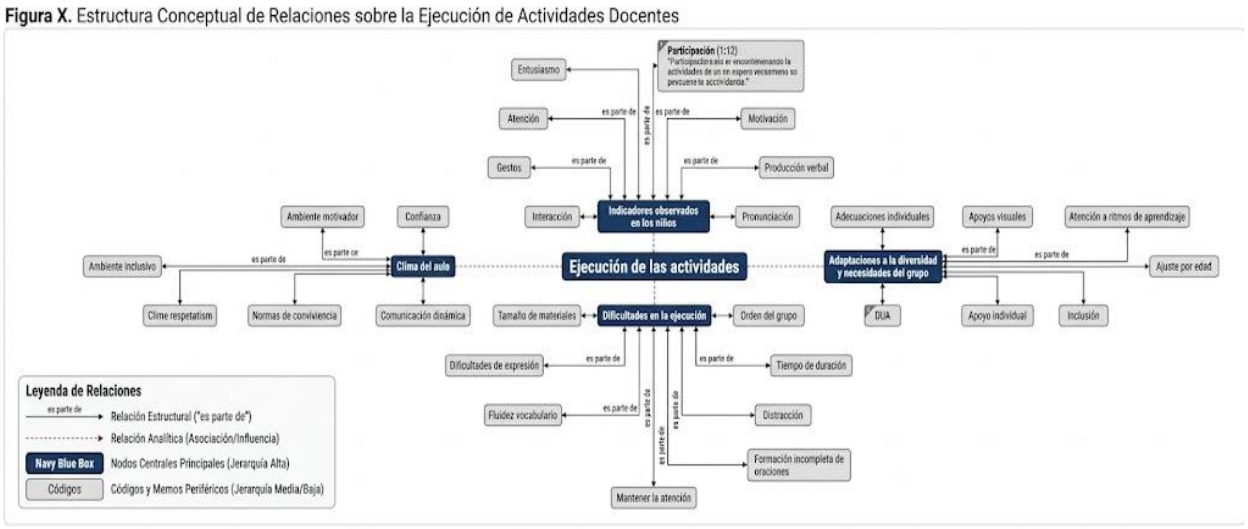
Nota. Imagen generada por la Inteligencia Artificial de Gemini (Marzo 2026) a partir de las indicaciones de las relaciones manuales y los análisis pertinentes.

La mayoría de los estudiantes ven las actividades lúdicas como algo positivo que fomentará el desarrollo del lenguaje para sus niños beneficiarios. Se evidencia que, las propuestas son muy favorables, fundamentales, esenciales y significativas para el desarrollo de vocabulario, pronunciación, interacción social y confianza comunicativa. Aunque las respuestas coinciden en que el lenguaje "se desarrolla mejor cuando se trabaja de forma lúdica", estas "permiten que los niños comprendan y expresen ideas, emociones y necesidades de forma natural" y que despiertan el interés y la motivación. En este contexto, se denota que el juego no solo puede ser un motivador para ellos, sino efectivamente un método para aprender y en el caso de los docentes para enseñar.

Sin embargo, la percepción positiva es más declarativa que analítica, puesto que, los estudiantes dicen que las actividades funcionan, pero no necesariamente están demasiado interesados en cómo los educandos se desenvolverán con ellas en la comprensión oral, producción verbal, secuenciación narrativa, expansión léxica o conciencia fonológica. Aun así, algunas respuestas avanzan hacia una visión más elaborada, cuando se menciona que el cuento "permite el diálogo a través de preguntas", la dramatización mejora la expresión corporal y verbal o cuando las imágenes ayudan a anticipar acciones y nombrar personajes.

La categoría de ejecución de actividades, por su parte tiene los siguientes indicadores de análisis: preparación y recursos, desarrollo paso a paso y la observación y ajustes. Que se comentarán los resultados a continuación.

Figura 3 .Dimensión: Ejecución de las actividades



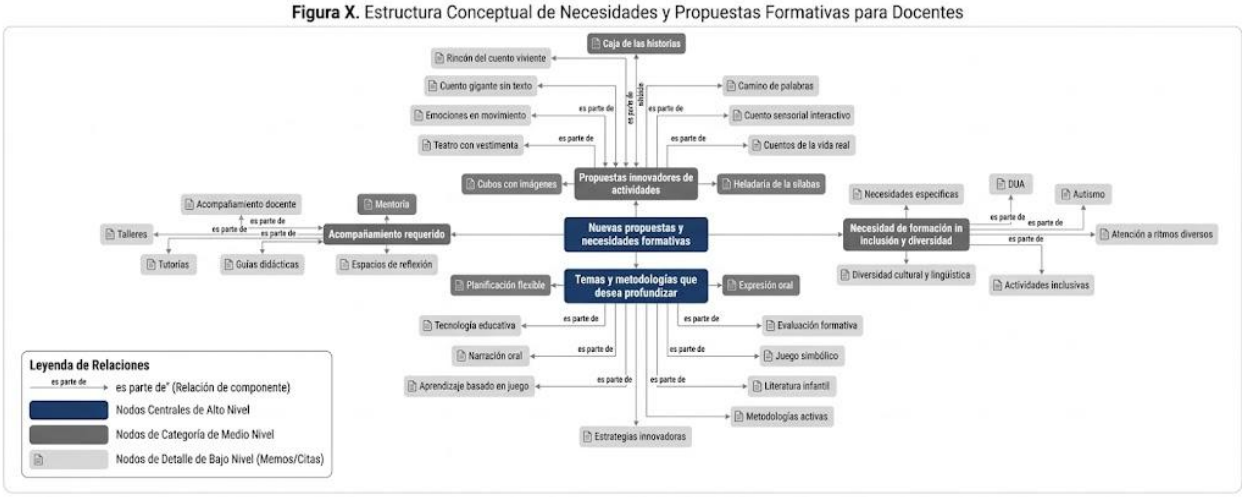
Nota. Imagen generada por la Inteligencia Artificial de Gemini (Marzo 2026) a partir de las indicaciones de las relaciones manuales y los análisis pertinentes.

La tercera dimensión sugiere que, los niños generalmente son más conscientes de lo positivo como la participación activa, entusiasmo, motivación, atención, gestos, producción verbal y pronunciación de palabras. En la mayoría de los casos, en términos de contenido en la educación, los niños “querían participar”, “se sintieron felices”, “estaban emocionados” y en el ambiente se sintió “acogedor, respetuoso y motivador”, lo que indica un buen clima de aula para ellos. Aunque tienen menos estructura en la forma en que las practicantes organizan sus actividades, hay una secuencia básica de inicio, desarrollo y cierre, en algunos casos señalan comenzar con música o historias luego con preguntas o recordatorios, y cerrar con retroalimentación, preguntas y recuerdo de palabras. Esto complementándose a lo observado en las planificaciones, que muy usualmente se sigue una estructura concreta de las actividades, a pesar de la variabilidad de las estrategias y de las actividades que se pueden proponer por parte de las estudiantes.

También reflejan que existen dificultades recurrentes que son pedagógicamente relevantes, entre los más mencionados están los problemas de atención, gestión del tiempo, concentración grupal, uno de los estudiantes menciona que “lo difícil fue que aún no podrían formar oraciones por completo solo con imágenes”, otro menciona que “algunos niños se distraían o no lograban expresarse con claridad”. Por lo que, se puede decir que las estudiantes en ese momento al encontrarse con estas dificultades del aprendizaje estaban obligadas a repensar la actividad de manera inmediata. En ese sentido, la ejecución resalta

la necesidad del desarrollo de enfoques formativos a través de la adaptación sobre la marcha, la diferenciación pedagógica y la evaluación formativa en tiempo real.
En el caso de la cuarto dimensión, está conformada por los intereses de aprendizaje, temas y recursos deseados además de innovaciones y co- creación. Los resultados se presentan a continuación:

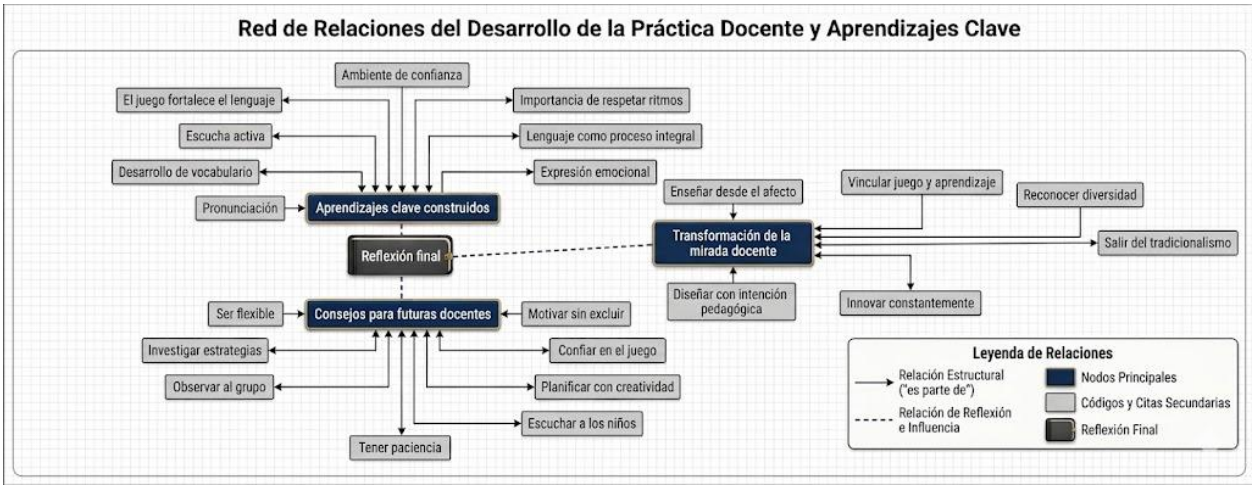
Figura 4*.* Dimensión: Nuevas propuestas y necesidades formativas



Nota. Imagen generada por la Inteligencia Artificial de Gemini (Marzo 2026) a partir de las indicaciones de las relaciones manuales y los análisis pertinentes.

Frente a la cuarta dimensión, se muestra que las docentes en formación no solo entienden que tienen limitaciones, sino que también comparten nuevas ideas y saben en qué requieren fortalecer. Algunas de estas ideas innovadoras son la caja de historias, el rincón del cuento viviente, el camino de las palabras, una heladería de sílabas, emociones en movimiento, una historia sensorial interactiva e historias de la vida real. Esto evidencia creatividad e intención por diversificar las actividades de narración, juego simbólico, objetos concretos, emociones, corporalidad y recursos multisensoriales.
En paralelo, comentan que les gustaría aprender sobre estrategias innovadoras, metodologías activas, planificación flexible, evaluación formativa del lenguaje, más recursos para fortalecer el lenguaje, como mantener la comunicación para que los estudiantes se concentren mejor en todos los lugares trabajando en el lenguaje y cómo atender adecuadamente los distintos ritmos. Lo que se enfatiza el interés por profundizar acerca del DUA, actividades implementadas desde la tecnología, la literatura infantil y las opciones inclusivas para niños con más dificultades de comunicación.

Figura 5. Dimensión: Reflexión final



Nota. Imagen generada por la Inteligencia Artificial de Gemini (Marzo 2026) a partir de las indicaciones de las relaciones manuales y los análisis pertinentes.

De acuerdo a la reflexión final surgieron algunas respuestas, donde se destaca que las estudiantes han comprendido que el desarrollo del lenguaje en la educación temprana no se basa en ejercicios mecánicos o enfoques tradicionales; sino de experiencias significativas donde los niños pueden jugar, hablar, escuchar, imaginar, representar y sentirse seguros para expresarse. Además, surgen ideas muy reveladoras, como que “por medio del juego, se puede estimular el lenguaje”, que “los niños aprenden mejor con actividades lúdicas”, “escuchar a los niños”; “tener paciencia”, “respetar sus ritmos” y “crear un ambiente de confianza”. Esto también fue evidencia de que la experiencia de los estudiantes y la de los niños ayudan a entender el lenguaje como construcción social, emocional y cultural.

Es así que, los estudiantes que se encuentran en formación tienen buenas perspectivas, disposición y apreciación por el juego, pero aún carecen de una base didáctica, planificación del tiempo, adaptación inclusiva, la valoración del desarrollo lingüístico y la articulación entre teoría y práctica. De esta manera, la encuesta como la revisión de las planificaciones sugieren relevante, necesario, y oportuno seguir consolidando su formación, dado que responde directamente a vacíos que las practicantes identifican. Tal diagnóstico no solo confirma la importancia del tema, sino que muestra que realmente es un problema en tiempo real y por lo que es relevante desarrollar e implementar habilidades prácticas que son clave para diseñar y ejecutar actividades lúdicas divertidas para niños de educación inicial y como potenciar este rol a partir de las estudiantes universitarias que tienen contacto con estos beneficiarios en contextos de las prácticas preprofesionales.

Taller de Diseño de Actividades Lúdicas

Diario de Campo

El desarrollo del taller evidenció una organización del aprendizaje orientada a la creación de un ambiente colaborativo y flexible. La disposición del espacio físico, con mesas de

trabajo distribuidas en grupos y una mesa central con materiales, permitió que las estudiantes se integraran de manera aleatoria y trabajaran en condiciones de equidad. Se requirió la presencia de la mayoría de los estudiantes para dar continuidad al encuentro sin interrupciones y manteniendo un clima óptimo para el aprendizaje.

Para el desarrollo del taller se emplearon recursos lúdicos y audiovisuales además de material de oficina. La temática en torno al taller involucraba el juego, es por ello que la dinámica inicial involucraba el uso de la creatividad y frases de canciones para dramatizar una situación de la vida cotidiana. Se continuó con un abordaje teórico sobre cómo se deben planificar actividades lúdicas para el lenguaje, para poder transitar hacia la redacción de un documento guía que permitió la construcción de objetivos, la actividad y recursos a partir de las estrategias y destrezas brindadas. De esta manera los estudiantes pudieron relacionar la práctica con la teoría de forma coherente y esto incluido con los conocimiento y experiencias previas.

La dinámica del taller permitió a analizar la interacción y la participación, en donde el compartir el conocimiento se convierte en un accionar de reflexión y aporte constante hacia propias y ajenas propuestas referentes al lenguaje. Todo este enfoque pensando desde una mirada horizontal entre el grupo y el facilitador, mejoró los sentidos de pertinencia docente y el rol del docente en procesos de comunicación en la primera infancia.

Por su parte, la mediación pedagógica, estuvo el ser acompañante y orientador permanente, en donde el guía del taller no se limitó a transferir información, sino que dio apertura a la ideación y materialización de propuestas con retroalimentación oportuna. En este sentido, todo el proceso favoreció a la integración teórico-práctico, estimulando la autonomía de las estudiantes y generando aprendizajes que mejoren procesos educativos que se están llevando a cabo desde la práctica preprofesional y en el futuro.

Se merece también presentar las diversas actividades diseñadas por las estudiantes que evidencian como a partir de ciertas estrategias se pueden crear ideas para el trabajo en las aulas de clase y en armonía con las destrezas del currículo. La primera propuesta, denominada "*El dado parlante",* representó a un juego de mesa conocido y cuyo objetivo fue el seguir instrucciones sencillas que implicaban tres o más acciones. El juego consistía en lanzar el dado, que fue elaborado con materiales sencillos, y seguir diversas consigas según lo que indicaba la docente, estas podían ser: nombrar la imagen obtenida, explicar su función, decir una palabra que rime o comience de manera similar y construir una frase corta, esto implicaba ejercicios orales más lúdicos. No se registraron retroalimentaciones o comentarios adicionales.

La segunda actividad, denominada "*El radio cantante"*, se fundamentó en la estrategia didáctica de la música y en la destreza curricular de reproducir trabalenguas, adivinanzas, canciones y poemas cortos. La actividad contó con el apoyo de un títere en forma de radio que invitaba a los niños a participar mediante adivinanzas sonoras. Cada participante extraía un disco que contenía representativamente el personaje que evocaba la canción, posteriormente, debía cantar un fragmento sin apoyo musical, esforzándose por mantener ritmo y pronunciación. Como retroalimentación se sugirió ampliar el repertorio musical con

canciones conocidas y de mayor difusión como en otras versiones, lo que permitiría enriquecer la experiencia y relacionar la imagen, canción y la expresión oral.

En el caso de la estrategia de dramatización, la actividad "*Jugamos y vivimos el cuento*" se orientó a la destreza de expresar mediante oraciones cortas y completas manteniendo un orden adecuado en las palabras. El recurso elegido para trabajar fue el cuento del sapito y la vaca acuática acompañado de una caja mágica con globos que contenían los personajes. Cada niño descubría su rol al reventar un globo y mediante juego simbólico exploraba movimientos, sonidos y expresiones del personaje. De esta manera a partir de las diferentes estaciones, el aula se convertiría en un espacio teatral, conteniendo vestuarios para la dramatización, esto siendo guiado por la docente quien narra el cuento e invita a los niños a participar expresando y representando situaciones.

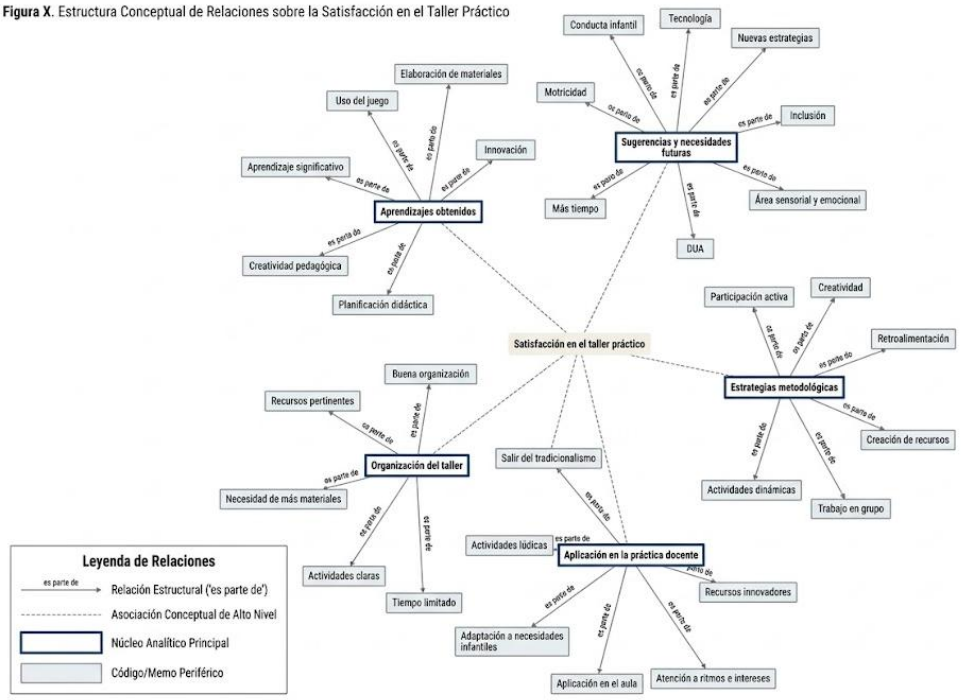
Finalmente, la propuesta "*La poesía Arrayuelada"* se vinculó con la destreza de repetir rimas e identificar sonidos semejantes. La dinámica se planteó a partir de una rayuela en la que cada espacio contenía pictogramas que permitían formar un poema. Los niños debían lanzar un objeto y avanzar consecutivamente, construyendo el texto poético en el recorrido. La retroalimentación señaló la necesidad de detallar con mayor precisión la organización de la actividad, especificando turnos, reglas del lanzamiento y secuencia de acciones, además de asegurar que los niños conocieran previamente los poemas trabajados. Se destacó que esta propuesta resulta más pertinente en momentos de consolidación del aprendizaje, en donde los estudiantes ya han transitado por un proceso para la construcción del conocimiento.

Todas las actividades diseñadas muestran un esfuerzo por articular estrategias lúdicas con las destrezas del currículo del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje. La retroalimentación recibida por parte de todos permitió identificar aspectos de mejora relacionados con la claridad en la organización y la pertinencia de los momentos de aplicación, lo que constituye un factor valioso para fortalecer futuras experiencias pedagógicas. Además, se identificó la estrecha relación que se tiene al planificar una actividad y pensar en el recurso que puede acompañar para el aprendizaje, viendo allí la relevancia del espacio y materiales para trabajar el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje.

Encuesta de satisfacción

Como se menciona en párrafos anteriores, la aplicación de una encuesta de satisfacción para poder conocer las impresiones del taller práctico, en términos cualitativos, resulta de suma importancia, la intención no es medir a través de escalas, sino dar voz a las estudiantes sobre las diferentes dimensiones y su percepción para un proceso de mejora y retroalimentación que forma la investigación acción. En la figura 6 se recoge de manera gráfica estas percepciones y se comenta los principales resultados.

Figura 6 . Satisfacción con el taller práctico



Nota. Imagen generada por la Inteligencia Artificial de Gemini (Marzo 2026) a partir de las indicaciones de las relaciones manuales y los análisis pertinentes.

La evaluación posterior al taller también muestra una percepción muy positiva entre los participantes del grupo. Toda la organización fue clara y dinámica y también estuvo de acuerdo con los objetivos y sintió que las actividades y los recursos eran relevantes y que esta área es motivadora. Sin embargo, la mayor limitación fue el tiempo para la creación de los materiales lo que indica que se necesita una extensión del tiempo de trabajo en el futuro. Lo más valioso fue el trabajo compartido, los materiales educativos y la retroalimentación, y todo ello promovió un compromiso activo con el significado en el estudio. El enfoque del taller también permitió a los estudiantes innovar, ser creativos y mejorar su autoeficacia conceptual con una comprensión de la teoría pedagógica que se comunicó bien en la práctica.

Estos enfoques metodológicos fueron considerados dinámicos, participativos e innovadores y directamente relevantes para la motivación, la creatividad y la comprensión de la planificación didáctica. El taller condujo a una adquisición de conocimientos más amplia, pero también a la manera de concebir la enseñanza en una trayectoria más participativa y centrada en el estudiante.

Finalmente, acerca de la satisfacción del taller mencionaron que ha sido útil al permitirles una reflexión crítica sobre lo que anteriormente han ejecutado en sus prácticas, la relación con el juego y el lenguaje. Además de cómo les ha permitido entender la importancia del lenguaje dentro componentes de inclusión, diversidad y el desarrollo infantil. De esta

manera, se promovió una formación de competencias profesionales más profunda y en donde el ser docente se entendía como un actor clave en la toma de decisiones pedagógica considerando los contextos e incrementando la innovación educativa para un cambio positivo en el desarrollo aprendizaje de los niños.

Discusión de Resultados

Como punto de partida, se puede apreciar que el diagnóstico evidencia que las estudiantes en formación tienen experiencia básica en actividades lúdicas y la intención creativa, pero limitaciones en su fundamentación pedagógica. Esto es consistente con lo que han observado los estudios de Moya, (2024), sobre la educación temprana, ya que el juego es una actividad productiva y necesita ser planificada y articulada en términos de los objetivos de aprendizaje y evaluaciones de los estudiantes. Lanza et al (2024) ratifican esta idea, denotando que el juego no debe ser percibido únicamente como una actividad recreativa, sino más bien como un propósito de estrategia pedagógica para un aprendizaje significativo. De este modo, los aportes de los autores confirman que las actividades lúdicas no se conciben como un aspecto netamente recreativo, pues también se atañen como una estrategia pedagógica que amerita diseño sistematizado que permite conseguir aprendizajes significativos y por ello la intención de que las actividades sean planificadas desde esta idea, pero también sean aplicados.

De la misma manera, la visión positiva pero incipiente sobre la significancia de lo lúdico mostrada en el diagnóstico es similar a la investigación de Hernández y Araya (2025), quienes muestran que los maestros frecuentemente aprecian el juego como un resultado en sí mismo que como una actividad, pero nunca profundizan en los procesos cognitivos y lingüísticos que funcionan para ayudar a construir. Este problema resalta la brecha entre el conocimiento teórico y la práctica real en el aula de clases donde las estrategias lúdicas tampoco se están utilizando en la práctica porque no hay un enfoque específico de este tipo de la construcción metodológica o hay varios factores que limitan su uso.

En cuanto a las dificultades identificadas en la implementación del talleres tales como la gestión del tiempo, el enfoque en la diversidad y la adaptación a diferentes ritmos de aprendizaje, los hallazgos coinciden con investigaciones de Zambrano et al. (2025), que subrayan que uno de los principales desafíos en la educación inicial es llevar a cabo de manera efectiva metodologías activas dentro del aula. Este estudio indica, aunque un enfoque lúdico puede promover tanto la interacción como la motivación entre los estudiantes, su éxito está condicionado por las habilidades del docente para planificar, modificar y evaluar las actividades conforme a las características específicas del grupo. Por ello, la importancia de la creatividad y de las habilidades pedagógicas como mejora a través de la implementación exitosa de los talleres resaltando el componente lúdico, esta premisa fue explorada previamente por Mafla (2025) quien menciona que el juego para quienes lo usan obtiene resultados bastante positivos para el involucramiento del lenguaje oral de manera creativa.

En cuanto al carácter práctico, colaborativo y participativo del taller, los resultados coinciden con estudios de Gutiérrez et al. (2025), destacan la efectividad de metodologías activas en

la formación docente, especialmente aquellas centradas en la experiencia directa y la construcción colectiva del conocimiento. Esto refuerza la idea de que la formación de los docentes necesita profundidad y habilidades para construir significado que deben llevarse al trabajo: los aspectos prácticos que los docentes deben practicar para una enseñanza más efectiva. Además, el aumento de la autoeficacia del docente y la transferencia del aprendizaje a la práctica podrían ser la manifestación de la retroalimentación sobre la autoconfianza y autonomía del docente. La formación para la enseñanza basada en el juego y el contexto les proporciona autoestima, una nueva habilidad y capacidad para hacerlo como en el mundo, tal como los docentes lo necesitan (Vera et al., 2024). Esto es de gran importancia ya que es clave para la autoeficacia docente, ya que está directamente relacionada con la calidad de la enseñanza y afecta el aprendizaje de los niños. Aunque los hallazgos del taller muestran mucha satisfacción en su implementación (sabemos el tiempo dedicado al trabajo y la necesidad de mayor profundidad), se respalda lo que ya se ha mencionado por Zambrano et al. (2025) quienes reconocen que si se quiere que diferentes metodologías tengan éxito, es pertinente la capacitación así como apoyo a los docentes en cada materia (para aprovechar al máximo el trabajo). El taller, por lo tanto, sigue la tendencia, que puede describirse como una especie de formación docente reflexiva aplicada a la teoría y a la práctica y se centra en las competencias pedagógicas completas al final del día.

Conclusiones

En primer lugar, se constató que las estudiantes de la carrera de Educación Inicial poseen una intencionalidad pedagógica clara en la planificación de actividades para la comprensión y expresión del lenguaje, aunque persiste una tendencia a privilegiar ejercicios mecánicos de articulación y fonología. Por ello la necesidad de una formación constante en la planificación didáctica orientada desde enfoques con metodologías activas, diferenciándolo de una clase más de la asignatura, sino convirtiéndolo en una verdadera comunidad práctica, en donde todos tienen un rol y un compromiso para la mejora y qué mejor siendo aplicada desde la experiencia y retroalimentación de todos los miembros. Si bien es cierto, este primer taller obtuvo buenos resultados siempre se puede mejorar para siguientes encuentros y temáticas, haciéndolo incluso más recurrente en las horas de Aprendizaje Práctico Experimental que se ejecutan en las aulas universitarias.

A su vez, la implementación del taller práctico evidenció que, al incorporar estrategias lúdicas diversas, como dramatización, música, juegos de mesa, poesía y juego simbólico favorece la creatividad, la interacción y la construcción de propuestas más integrales y pertinentes para el desarrollo lingüístico en la infancia. La estrategia del juego motivado por las relaciones sociales de los participantes permitió observar que el trabajo colaborativo y la retroalimentación entre pares constituyen un recurso formativo valioso, pues permiten a las futuras docentes reflexionar sobre sus propias prácticas y reconocer la importancia del juego desde un valor didáctico y pedagógico.

Las percepciones recogidas acerca de la propuesta mostraron que las participantes valoran las actividades lúdicas como fundamentales para la estimulación del lenguaje y como una

oportunidad formativa a pesar de ya estar en un nivel avanzado en sus estudios, siempre se puede seguir aprendiendo y consolidando el perfil profesional con el concepto de aprender a ser.

En consecuencia, la investigación confirma que el taller contribuyó al fortalecimiento de competencias en diseño de actividades lúdicas, promoviendo un aprendizaje significativo en las estudiantes y generando conciencia sobre su rol como mediadoras del lenguaje en la primera infancia. Este resultado responde directamente al objetivo de potenciar la formación práctica de las docentes en preparación, al ofrecerles herramientas metodológicas y reflexivas que enriquecen su perfil profesional y les permiten proyectar intervenciones pedagógicas más creativas, inclusivas y contextualizadas. Como recomendación general, se puede decir aplicar esta propuesta desde diferentes temáticas y ser aplicada desde una regularidad para que estas actividades se conviertan de por si en verdaderas comunidades de práctica sustentables por quienes aprenden y hacen docencia cada día en las instituciones educativas.

Referencias bibliográficas

Alfonso Amaro, Y., Díaz López, R., y Borges Fundora, L. (2020). El diálogo en familia: Un derecho de los niños de la primera infancia. Revista *Conrado*, *16*(76), 169-174. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442020000500169&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Basurto - Solorzano, D., y Mendoza- Vélez, M. (2023). Estrategia lúdica para potenciar la expresión del lenguaje oral en niños del Subnivel II de educación inicial. *MQRInvestigar*, *7*(1), 828-851. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.828-851

Candelo, C., Ortiz, G., Unger, B. (2003). *Hacer Talleres: Una guía práctica para capacitadores*. WWF Colombia (Fondo Mundial para la Naturaleza). https://awsassets.panda.org/downloads/hacer_talleres___guia_para_capacitadores_wwf.pdf

Ceballos, N. (2021). *El trabajo colaborativo como herramienta metodológica entre profesores del 1er año de bachillerato técnico en informática de la Unidad Educativa Fiscal Luz de América, Cantón Rio Verde, Esmeraldas.* [Tesis para el título de Magíster en Pedagogía con Mención en Educación Técnica y Tecnológica, Pontificia Universidad Católica del Ecuador – Sede Esmeraldas]. https://repositorio.puce.edu.ec/items/c967c647-4b7f-4108-913f-0dcdb5fd6c34

Cerda, J., Chachipanta, B., Serrano, G., Monserrate, G., y Mendoza, L. (2025). Estrategias para Mejorar el Desarrollo del Lenguaje Oral en Niños de Educación Inicial: Una Revisión Sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *9*(2), 2653-2667. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17080

Gibson, J, Pritchard, E., y De Lemos, C. (2021). Play-based interventions to support social and communication development in autistic children aged 2–8 years: A scoping review. *Autism & Developmental Language Impairments*, *6*. https://doi.org/10.1177/23969415211015840

González, X., Reyes, S., Rodríguez, A., Figueroa, S., y Flores, E. (2025). Actividades lúdicas y su influencia educativa en el desarrollo del lenguaje entre niños de dos a tres años del centro de desarrollo infantil "Hogar del Niño". *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, *4*(4). https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.388

Gutiérrez, D., Iturralde, F., y Molina, A. (2025). Estrategias lúdicas para fortalecer los procesos de adaptación en educación inicial. *Cotopaxi Tech*, *5*(1), 48-61. https://ojs.isuc.edu.ec/index.php/cotopaxitech/article/view/172

Hernández, J., y Araya, R. (2025). Do School Activities Foster Creative Thinking? An Analysis of PISA Results. *Education Sciences*, *15*(2), 133. https://doi.org/10.3390/educsci15020133

Jansen, H. (2012). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas*, 4, 39-72.https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4531575.pdf

Lanza, V., Romero, L., y Bennasar, M. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*. http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v48i1.56006

Latorre, A. (2005). *La investigación - acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. GRAO.

Liriano, A. (2023). Comunidad de práctica y teoría social de aprendizaje: Aprender desde la práctica social. Educación Superior, (35), 47 - 64. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9053619.pdf

López, J., y Lescay, D. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona*, (76), 1-16. https://www.redalyc.org/journal/3606/360674839001/360674839001.pdf

Lozano, J. (2019). *Las dificultades de aprendizaje en los centros educativos de enseñanza secundaria: Programa de intervención en la fluidez y comprensión lectora* [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/69a0d12f-a5cf-43e1-8ff7-9e6650cefa96/content

Luna - Gijón, G., Nava - Cuahutle, A., y Martínez-Cantero, D. (2022). EL diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. Zincografía, 6(11), 245 - 264 https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131

Mafla, P. (2025). Estrategias innovadoras para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de educación inicial en la Escuela Tarquino Idrobo durante el año lectivo 2024-2025. *ASCE*, *4*(3), 1832-1859. https://doi.org/10.70577/ASCE/1832.1859/2025

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. (2025). *Currículo Priorizado de Atención y Educación a la Primera Infancia con Ënfasis en Habilidades Comunicacionales, Lógico Matemáticas, Digitales y Socioemocionales 3 a 5 años.* https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-priorizado-inicial.pdf

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, *10*(2), 275-294. https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533

Nuñez Granda, M. (2022). Estrategias para trabajar el desarrollo del lenguaje y articulación de palabras en niños de inicial. [Trabajo académico para la obtención de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cd2db019-259a-4e80-aa03-0ba8753f29e2/content

Paredes, A., Aguirre, M., Aguiar V., Ortiz, F. (2025). Promoviendo el desarrollo del lenguaje y la comunicación en niños de 1 a 3 años: estrategias efectivas para padres y cuidadores. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(*1*), 323 - 338. https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3341

Peréz, M. (2017). Investigación Acción Participativa (IAP) como Elemento de Fortalecimiento Educativo en la Escuela Bolivariana “El Paramito” Estado Mérida. *Revista Scientific*, 2(4), 223 - 242. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/102/99

Pérez, S, Lozano, R., Cabrera, J., Espín, M. (2025). Estrategias lúdicas para mejorar el vocabulario en los estudiantes de 4to año de Educación General Básica. *Sinergia Académica*, *8*(2), 405-426. https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/539/1123

Quijije, A., y Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, *26*(Extraordinario), 215-235. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1704

Ramírez, A., Santana, M. G., y Bert, J. E. (2026). Estrategias lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años. *PSICOLOGÍA UNEMI*, *10*(18), 46-57. https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol10iss18.2026pp46-57p

Reyes-Ruiz, L. y Carmona Alvarado, F. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. [Trabajo Doctoral, Universidad Simón Bolivar]. https://bonga.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/2af35a4b-2abf-4f78-a550-0a4e4764e674/content

Rueda, M., Sigala - Paparella, L., y Armas, W. (2023). Análisis Cualitativo por categorías a priori: Reducción de datos para estudios gerenciales. *Ciencia y Sociedad, 48*(2), 83-96. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9013347.pdf

Simian, M., y Álvarez, E. (2025). Experiencias de taller con metodologías de aprendizaje basado en servicio en carreras de Diseño chilenas. *European Public & Social Innovation Review*, *10*, 1-19. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1570

Tuarez, E., y Arroyo, Z. (2024). Actividades recreativas para estimular el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, *4*(6), 1 - 28. https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(6)541

Valle, A., Manrique, L., Revilla, D. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. Facultad de la Pontificia Universidad Católica del Perú. https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/20d5ac9a-57bf-42e9-966e-73c5aabbbf95/content

Velázquez, A., Masmut, E., y Cepeda, Y. (2012). El taller: Una forma fundamental de trabajo metodológico en la escuela cubana actual. *Pedagogía y Sociedad*, (33), 1-11. https://www.redalyc.org/pdf/5817/581777890008.pdf

Vera, A., Huayamave, A., Sandoval, C., y Chele, S. (2024). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista Invecom*, 5(*2*), 1 -11. https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503

Vera, J., Rodríguez, V., Palacios, D., Jácome, A., y Ramírez, D. (2024). Actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje expresivo de un niño de nivel inicial. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, *4*(2), 251-272. https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i2.220

Yule, G. (2016). *El lenguaje*. (N. Bel Rafecas, Trad). Ediciones Akal, S. A. (Publicado originalmente en 1998).

Zambrano, M., Delgado, M., Espinoza, S., Espinal, M., y López, M. (2025). El Uso de Actividades Lúdicas como Método de Enseñanza-Aprendizaje centrado en el Crecimiento Mental en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *9*(5), 14279-14311. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20592