

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE POSGRADO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ARTÍCULOS PROFESIONALES DE ALTO NIVEL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL,
MENCIÓN EN INNOVACIÓN EN EL DESARROLLO INFANTIL

TEMA:

Más que jugar: efectos del juego guiado con intencionalidad lingüística en la adquisición de vocabulario en inglés en educación infantil

Autor:

Vanessa Viviana Orozco Jurado

Director:

Elis Matilde Carrión Arreaga

Milagro, 2026

Más que jugar: efectos del juego guiado con intencionalidad lingüística en la adquisición de vocabulario en inglés en educación infantil

More Than Playing: Effects of Guided Play with Linguistic Intentionality on English Vocabulary Acquisition in Early Childhood Education

Vanessa Viviana Orzco Jurado

vorozcoj@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

<https://orcid.org/0009-0003-6680-4239>

Ecuador - Milagro

Elis Matilde Carrión Arreaga

ecarriona@unemi.edu.ec

Universidad Estatal de Milagro

<https://orcid.org/0000-0003-2413-9894>

Ecuador - Milagro

Resumen

El presente estudio analizó los efectos del juego guiado con intencionalidad lingüística en la adquisición inicial de vocabulario en inglés en niños de educación infantil de una institución educativa fiscal. La investigación se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo, con diseño cuasi experimental y alcance descriptivo-comparativo. Participaron 25 estudiantes organizados en un grupo experimental y un grupo control. Durante ocho semanas, el grupo experimental participó en actividades de juego guiado diseñadas con objetivos lingüísticos explícitos, mediación docente activa y uso de materiales reciclados y accesibles, mientras que el grupo control continuó con la enseñanza habitual. Para la recolección de datos se emplearon una lista de cotejo, una rúbrica de desempeño oral y participativo, registros de observación docente y una guía de implementación. Los resultados evidenciaron mejoras en el reconocimiento de palabras en inglés, la comprensión de instrucciones básicas, la repetición significativa del vocabulario y el uso emergente de expresiones en contextos lúdicos. Asimismo, se observó mayor atención, motivación y participación durante las actividades desarrolladas. Se concluye que el juego guiado con intencionalidad lingüística constituye una estrategia pedagógica efectiva y viable para favorecer el aprendizaje inicial del inglés en educación infantil, incluso en contextos con recursos limitados, siempre que exista planificación, mediación docente e intencionalidad didáctica clara.

Palabras clave: juego guiado, vocabulario en inglés, educación infantil, mediación docente

Abstract

This study analyzed the effects of guided play with linguistic intentionality on the initial acquisition of English vocabulary among early childhood students in a public educational institution. The research followed a quantitative approach with a quasi-experimental design and a descriptive-comparative scope. A total of 25 students participated and were organized into an experimental group and a control group. Over an eight-week period, the experimental group took part in guided play activities designed with explicit linguistic objectives, active teacher mediation, and the use of recycled and accessible materials, while the control group continued with regular English instruction. Data were collected through an observation checklist, an oral and participatory performance rubric, teacher observation records, and an implementation guide. The results showed improvements in the recognition of English words, comprehension of basic instructions, meaningful repetition of vocabulary, and the emergent use of expressions in playful contexts. Greater attention, motivation, and participation were also observed during the intervention activities. It is concluded that guided play with linguistic intentionality is an effective and feasible pedagogical strategy to support the initial learning of English in early childhood education, even in low-resource contexts, provided that clear planning, active teacher mediation, and pedagogical intentionality are present.

Keywords: guided play, English vocabulary, early childhood education, teacher mediation

Introducción

En la educación infantil, el juego ha sido reconocido como una experiencia central para el aprendizaje temprano, debido a su capacidad para articular exploración, interacción social, motivación y construcción de significado. En los últimos años, esta visión ha dado paso a un interés más específico por el juego guiado, entendido como una forma de aprendizaje en la que el niño conserva un papel activo dentro de una experiencia preparada y mediada por el adulto. Desde esta perspectiva, el juego guiado se diferencia tanto del juego libre como de la instrucción directa, porque combina la autonomía infantil con objetivos pedagógicos definidos y con el acompañamiento intencional del docente. La literatura especializada sostiene que este tipo de enfoque puede favorecer aprendizajes más profundos y transferibles en distintas áreas del desarrollo infantil.

En el campo de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en edades tempranas, el interés por iniciar la exposición al idioma desde la educación infantil ha crecido de manera sostenida en diversos contextos educativos. Sin embargo, este crecimiento no siempre ha estado acompañado por suficiente investigación aplicada que oriente a los docentes sobre cuáles metodologías son más apropiadas, viables y coherentes con las características del desarrollo infantil. De hecho, revisiones especializadas sobre inglés como lengua extranjera en la educación temprana señalan que, aunque existe una expansión de programas y experiencias formativas, todavía persisten vacíos en la literatura y una necesidad evidente de marcos pedagógicos más contextualizados, especialmente en relación con las prácticas de aula, el rol del docente y las condiciones reales de implementación.

Dentro de este panorama, el vocabulario ocupa un lugar fundamental, ya que constituye una base inicial para la comprensión oral, la participación en interacciones sencillas y el posterior desarrollo de habilidades lingüísticas más complejas. En la infancia temprana, el aprendizaje de palabras nuevas no depende únicamente de la repetición mecánica, sino también de la calidad del input, de la interacción significativa y del tipo de mediación lingüística que ofrece el adulto. Un metaanálisis sobre prácticas lingüísticas docentes en aulas de educación infantil concluyó que las formas de habla del profesorado, incluyendo el andamiaje, las preguntas, la conversación interactiva y otras prácticas de apoyo, cumplen un papel importante en el desarrollo del lenguaje oral de los niños. En esa misma línea, otros estudios sobre aprendizaje de vocabulario en lenguas extranjeras han mostrado que la incorporación del cuerpo, el movimiento y los gestos puede potenciar el aprendizaje léxico en preescolares, lo que refuerza la pertinencia de experiencias lúdicas estructuradas y pedagógicamente mediadas.

A pesar de ello, en muchas experiencias de enseñanza del inglés en educación infantil, el juego continúa utilizándose más como recurso motivacional que como estrategia didáctica con metas lingüísticas explícitas. Esta situación limita su potencial pedagógico, especialmente cuando no existe una planificación clara del vocabulario a trabajar, una mediación docente consistente o un uso intencionado de materiales y situaciones comunicativas. Frente a ello, el presente estudio parte de la premisa de que el juego guiado con intencionalidad lingüística puede constituir una alternativa pedagógica pertinente para favorecer la adquisición inicial de vocabulario en inglés en niños de educación infantil. Además, la investigación se desarrolla desde un enfoque contextualizado, considerando el uso de materiales reciclados y accesibles, con el propósito de demostrar que la efectividad de una propuesta metodológica no depende exclusivamente de recursos comerciales, sino de la creatividad pedagógica, la planificación y la calidad de la mediación docente. En este sentido, el estudio busca aportar evidencia sobre una práctica viable y replicable en contextos educativos con recursos limitados, donde la enseñanza temprana del inglés enfrenta desafíos concretos, pero también oportunidades reales de innovación pedagógica.

Revisión Literaria

El juego en educación infantil: fundamentos y niveles de mediación

En la educación infantil, el juego ha sido reconocido como una vía privilegiada para el aprendizaje porque permite al niño explorar, interactuar, representar y construir significado de manera activa. Desde perspectivas del desarrollo como las de Piaget, Vygotsky y Bruner, el juego no se entiende como una actividad periférica, sino como un espacio en el que convergen procesos cognitivos, sociales, emocionales y lingüísticos. En esa línea, la literatura contemporánea ha reforzado la idea de que no todo aprendizaje lúdico responde a una misma lógica, sino que puede situarse en un continuo que va desde el juego libre hasta la instrucción directa, pasando por formas intermedias de mediación pedagógica. Weisberg, Hirsh-Pasek y Golinkoff (2013) sostienen que el aprendizaje mediado a través del juego resulta especialmente valioso cuando mantiene la participación activa del niño, pero sin renunciar a metas formativas claras. Del mismo modo, Weisberg et al. (2016) explican que el juego guiado constituye una modalidad particularmente prometedora porque combina exploración infantil, motivación intrínseca y andamiaje intencional del adulto.

Esta distinción entre juego libre, juego guiado e instrucción directa es especialmente relevante en contextos educativos formales, donde con frecuencia se asume que jugar y aprender son experiencias separadas. Sin embargo, la evidencia muestra que la calidad de la mediación docente modifica profundamente el potencial formativo de la experiencia lúdica. En el juego libre, el niño dirige completamente la actividad; en la instrucción directa, el control recae casi por completo en el adulto; mientras que en el juego guiado se mantiene la agencia infantil dentro de un entorno planificado con objetivos de aprendizaje. Por ello, más que discutir si el juego debe estar presente o no en el aula, la cuestión central es comprender cómo se diseña, con qué propósito y qué tipo de intervención realiza el docente durante su desarrollo.

Juego guiado: definición y delimitación conceptual

El concepto de juego guiado ha ganado relevancia precisamente porque permite superar la visión dicotómica entre espontaneidad infantil y enseñanza estructurada. Weisberg et al. (2013) lo definen como una forma de pedagogía en la que el adulto establece una meta de aprendizaje y estructura el entorno, pero deja espacio para que el niño explore activamente y tome decisiones dentro de la actividad. Más adelante, Weisberg et al. (2016) profundizan en esta idea al señalar que el juego guiado preserva elementos esenciales del juego, como la motivación, el sentido de control y la participación activa, mientras incorpora apoyos deliberados que orientan el aprendizaje. En consecuencia, no se trata de “disfrazar” la instrucción tradicional con materiales lúdicos, sino de generar experiencias en las que la enseñanza emerja de manera significativa dentro de una dinámica de exploración.

Desde una perspectiva pedagógica, esta delimitación es importante porque ayuda a evitar dos reduccionismos frecuentes. El primero consiste en pensar que cualquier actividad entretenida ya constituye juego guiado; el segundo, en asumir que cualquier intervención del adulto anula el carácter lúdico de la experiencia. La literatura más reciente indica que el valor del juego guiado no está en la ausencia de dirección, sino en una dirección sensible, flexible y ajustada a la respuesta infantil. La revisión sistemática y metaanálisis de Skene et al. (2022) muestra que la guía durante el juego puede potenciar el aprendizaje y el desarrollo en contextos educativos, especialmente cuando dicha guía no desplaza la participación activa del niño, sino que la acompaña y la enriquece. En ese sentido, para este estudio, el juego guiado se entiende como una práctica planificada en la que el docente selecciona vocabulario, organiza materiales, modela lenguaje y proporciona andamiaje, sin eliminar el protagonismo infantil en la actividad.

Juego guiado y desarrollo del lenguaje en la primera infancia

La relación entre juego guiado y desarrollo del lenguaje puede explicarse a partir de varios mecanismos complementarios. En primer lugar, el aprendizaje lingüístico temprano depende de la calidad del input que recibe el niño y de la naturaleza interactiva de ese input. Snow (2014) señala que el estudio del desarrollo del lenguaje ha transitado desde una visión centrada únicamente en la cantidad de input hacia una comprensión más compleja en la que importan también la interacción y la instrucción. En esa misma línea, Meredith et al. (2020) sostienen que la calidad del input puede analizarse en tres dimensiones: interactiva, lingüística y conceptual, y que todas ellas favorecen el aprendizaje del lenguaje durante la infancia. Esto resulta especialmente relevante en el juego guiado, ya que esta modalidad permite ofrecer vocabulario nuevo dentro de interacciones significativas, contextualizadas y emocionalmente seguras.

En segundo lugar, el juego guiado favorece procesos de atención conjunta y de referencia compartida, considerados fundamentales para la adquisición léxica temprana. Tomasello (1988) explicó que los períodos relativamente prolongados de atención conjunta entre adulto y niño, centrados en objetos o acciones no lingüísticas, funcionan como una base para el desarrollo del lenguaje temprano. Desde esta perspectiva, el niño no aprende palabras de manera aislada, sino dentro de episodios de interacción en los que comparte foco, intención y significado con otro. Precisamente por eso, las actividades de juego guiado ofrecen un marco especialmente fértil para la adquisición de vocabulario: el docente nombra, señala, repite, modela y amplía el lenguaje mientras el niño manipula, observa y responde dentro de una situación con sentido.

En tercer lugar, la mediación verbal del adulto durante experiencias lúdicas contribuye a enriquecer el desarrollo oral. Hadley et al. (2022), en una metaanálisis sobre prácticas lingüísticas docentes en aulas de educación infantil, encontraron que el habla del profesorado influye en el desarrollo del lenguaje infantil a través de formas como el lenguaje interactivo, las preguntas, las elicitaciones, el andamiaje y el habla conceptual. Este hallazgo respalda la idea de que el juego por sí mismo no garantiza resultados lingüísticos, sino que necesita de una mediación intencional que amplíe las oportunidades de comprensión y producción oral. Desde esta perspectiva, el rol del docente no es accesorio, sino central en la creación de entornos verbalmente ricos que conviertan la actividad lúdica en una experiencia de aprendizaje lingüístico.

Finalmente, también debe considerarse la relación entre cuerpo, emoción y memoria. Macedonia (2014) sostiene que el aprendizaje de vocabulario en lengua extranjera se fortalece cuando las palabras se acompañan con gestos, ya que ello favorece una codificación más profunda y una mejor retención. Esta observación dialoga de manera directa con el valor del juego guiado en la primera infancia, dado que muchas experiencias lúdicas involucran movimiento, manipulación, dramatización y acción corporal. En consecuencia, el aprendizaje léxico en inglés puede verse favorecido cuando el vocabulario se introduce no solo desde la escucha y repetición, sino también desde experiencias corporizadas y significativas.

Juego guiado y enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación infantil

En el ámbito del inglés como lengua extranjera en educación infantil, la introducción temprana del idioma ha crecido de manera notable en las últimas décadas. No obstante, ese crecimiento no siempre ha estado acompañado por suficiente investigación sobre las condiciones pedagógicas que hacen efectiva dicha enseñanza. Prošić-Santovac y Savić (2021) señalan que el campo del inglés como lengua extranjera en la educación temprana se encuentra en expansión, pero aún requiere mayores niveles de sistematización para orientar mejor las prácticas dirigidas a niños pequeños. A ello se suma el señalamiento de Mourão (2019), retomado en ese mismo capítulo, sobre la necesidad de considerar las particularidades del desarrollo infantil cuando se diseñan experiencias de aprendizaje del inglés en los primeros años.

En este contexto, el vocabulario ocupa un lugar prioritario porque constituye una base para la comprensión oral y para el uso emergente del idioma. Nation (2013) ha destacado que el vocabulario es un componente central en el aprendizaje de otra lengua y que su enseñanza necesita organización, frecuencia de exposición y oportunidades de uso significativo. Sin embargo, en educación infantil ese trabajo no puede reducirse a la memorización de listas léxicas, ya que el aprendizaje en esta etapa depende en gran medida de la interacción, del contexto y de la mediación. Por eso, cuando el vocabulario en inglés se integra en juegos, rutinas, dramatizaciones y experiencias concretas, aumenta la posibilidad de que el niño lo comprenda, lo reconozca y comience a usarlo de forma emergente.

A pesar de ello, los estudios sobre enseñanza temprana de lenguas extranjeras todavía presentan vacíos importantes. Nikolov y Mihaljević Djigunović (2023), en una revisión crítica de 74 estudios empíricos realizados en 25 países, concluyen que la mayoría de los programas se implementan en inglés y suelen estar impulsados más por el entusiasmo social y parental que por evidencia contundente de beneficios a largo plazo. Además, señalan que gran parte de la investigación se concentra en resultados medibles en la lengua extranjera, sin integrar suficientemente metas más amplias del desarrollo infantil ni describir con detalle la calidad de la práctica pedagógica. Este hallazgo es especialmente importante para el presente estudio, porque justifica la necesidad de investigar no solo si los niños aprenden vocabulario, sino cómo se construye ese aprendizaje a través de la mediación docente dentro de actividades lúdicas concretas.

En la misma línea, Mao, Doan y Handford (2022) encontraron que, en aulas de inglés como lengua extranjera, los docentes reconocen el valor del juego, pero también expresan tensiones respecto a su uso pedagógico y al papel del profesor dentro de la actividad lúdica. Esta evidencia sugiere que el problema no radica únicamente en incorporar juegos al aula, sino en contar con marcos claros que permitan al profesorado transformar el juego en una estrategia lingüísticamente intencional. Desde esta perspectiva, estudiar el juego guiado en contextos reales y con recursos limitados resulta pertinente tanto para la investigación como para la práctica educativa.

Modelo conceptual del estudio

A partir de la literatura revisada, el presente estudio asume que la implementación del juego guiado con intencionalidad lingüística puede favorecer la adquisición inicial de vocabulario en inglés en educación infantil porque incrementa las oportunidades de exposición significativa al idioma, promueve la atención conjunta, fortalece la comprensión oral y genera condiciones para el uso emergente de palabras y expresiones. Esta premisa se apoya en la evidencia que vincula el aprendizaje lúdico mediado con mejores oportunidades de exploración y comprensión, así como en los estudios que subrayan la importancia del input de calidad, del andamiaje verbal y de la interacción adulto-niño en el desarrollo del lenguaje (Snow, 2014; Meredith et al., 2020; Weisberg et al., 2013).

En consecuencia, el modelo conceptual del estudio propone una relación entre tres componentes: el diseño pedagógico del juego, la mediación docente y la adquisición inicial de vocabulario. El primer componente implica que el juego sea planificado con objetivos lingüísticos explícitos y vocabulario seleccionado previamente; el segundo supone que el docente modele, repita, amplíe y ajuste el lenguaje durante la actividad; y el tercero se expresa en indicadores observables como reconocimiento de palabras, comprensión oral básica, repetición significativa y uso emergente del vocabulario. Desde esta lógica, el estudio no plantea que cualquier juego produzca aprendizaje lingüístico, sino que el aprendizaje ocurre con mayor probabilidad cuando el juego se convierte en una experiencia guiada, intencional y contextualizada. Además, el uso de materiales reciclados y accesibles refuerza la idea de que la efectividad pedagógica no depende exclusivamente de recursos comerciales, sino de la creatividad didáctica y de la calidad de la mediación del docente.

Metodología

Descripción de los participantes

El estudio se desarrolló en una academia de inglés dedicada a la enseñanza de niños, con la participación de 25 estudiantes de educación infantil, quienes se encontraban en una etapa inicial de exposición al idioma inglés. Los participantes asistían regularmente a clases de inglés como parte de su proceso formativo y presentaban características propias de su nivel evolutivo, tales como interés por el juego, necesidad de acompañamiento cercano, periodos de atención breves y mayor disposición hacia actividades dinámicas, lúdicas y mediadas afectivamente.

La selección de los estudiantes respondió a un criterio de conveniencia, ya que la investigación se llevó a cabo con el grupo al que la docente investigadora tenía acceso directo dentro de su práctica educativa. Se partió del supuesto de que los niños poseían un conocimiento básico o emergente del inglés, limitado principalmente al reconocimiento ocasional de palabras y expresiones trabajadas previamente en clase.

Para fines del estudio, los participantes fueron organizados en dos grupos naturales ya existentes dentro de la dinámica de la academia: un grupo experimental, en el que se aplicó la estrategia de juego guiado con intencionalidad lingüística, y un grupo control, que continuó con la metodología habitual de enseñanza del inglés. Esta distribución permitió comparar los efectos de la intervención en un contexto real de aprendizaje, sin alterar de manera artificial la organización académica de la institución.

Instrumentos

Para la recolección de datos se emplearon instrumentos de carácter observacional y pedagógico, seleccionados de acuerdo con la edad de los estudiantes, su nivel inicial de aprendizaje y las características propias de la enseñanza del inglés en educación infantil. Debido a que los participantes eran niños pequeños, se evitó el uso de pruebas escritas formales, ya que este tipo de evaluación no resultaba plenamente pertinente para valorar de manera auténtica su comprensión y uso emergente del vocabulario en inglés.

El primer instrumento fue una lista de cotejo de observación, elaborada para registrar indicadores directamente relacionados con la adquisición inicial de vocabulario en inglés. Entre los aspectos observados se incluyeron el reconocimiento de palabras al interactuar con imágenes, objetos y materiales concretos, la comprensión de instrucciones básicas en inglés, la repetición del vocabulario modelado por la docente, la asociación entre palabra y acción, y el uso emergente de términos en situaciones de juego. Esta lista permitió recoger información tanto antes como después de la intervención.

Como segundo instrumento se utilizó una rúbrica de desempeño oral y participativo, diseñada para valorar la manera en que los estudiantes respondían durante las actividades desarrolladas en clase. Esta rúbrica consideró criterios como la participación activa, la disposición para seguir indicaciones en inglés, la capacidad para identificar y nombrar vocabulario trabajado, la respuesta verbal o gestual ante estímulos lingüísticos y el nivel de involucramiento en las dinámicas de juego guiado. Asimismo, se recurrió a registros de observación de la docente investigadora, en los cuales se consignaron aspectos relevantes del proceso, como la reacción de los niños frente a las actividades, el nivel de motivación mostrado, las dificultades observadas durante la interacción y las formas de mediación pedagógica aplicadas en cada sesión. Estos registros permitieron complementar la información cuantitativa con apreciaciones más contextualizadas sobre el comportamiento y progreso de los estudiantes.

Finalmente, para valorar la aplicación de la estrategia en el grupo experimental, se empleó una guía de observación de la implementación, orientada a verificar la fidelidad del juego guiado con intencionalidad lingüística. Esta guía permitió registrar si las actividades respondían a los objetivos lingüísticos planificados, si existía modelado oral por parte de la docente, si se promovía la participación activa de los niños y si se mantenía un ambiente lúdico, dinámico y pedagógicamente intencionado durante las sesiones.

Diseño y análisis

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo y comparativo, mediante un diseño cuasi experimental con grupos intactos. Se trabajó con un grupo experimental y un grupo control, ambos pertenecientes a una academia de inglés dedicada a la enseñanza de niños. La elección de este diseño respondió a las condiciones reales del contexto educativo, ya que no era posible realizar una asignación aleatoria de los participantes.

La intervención tuvo una duración de ocho semanas, tiempo durante el cual el grupo experimental participó en actividades de juego guiado con intencionalidad lingüística, planificadas específicamente para favorecer la exposición, comprensión y uso emergente de vocabulario en inglés. Estas actividades incluyeron dinámicas lúdicas con materiales accesibles, juegos de asociación, clasificación, movimiento, repetición contextualizada y participación oral guiada. Por su parte, el grupo control continuó con la metodología habitual empleada en la academia para la enseñanza del inglés.

El proceso metodológico se organizó en tres momentos. En primer lugar, se aplicó una evaluación diagnóstica inicial en ambos grupos, utilizando la lista de cotejo y la rúbrica de desempeño para identificar el nivel previo de adquisición de vocabulario en inglés. En segundo lugar, se ejecutó la intervención pedagógica con el grupo experimental a lo largo de las ocho semanas establecidas. Finalmente, se llevó a cabo una evaluación final en ambos grupos, con el propósito de comparar los cambios producidos después de la implementación de la estrategia.

Para el análisis de los datos se emplearon procedimientos de estadística descriptiva, mediante el cálculo de frecuencias, porcentajes y medias comparativas entre los resultados del pretest y del postest. Este análisis permitió identificar variaciones en los indicadores observados y establecer tendencias de mejora en el grupo experimental en relación con el grupo control. De manera complementaria, los registros de observación de la docente investigadora fueron revisados de forma interpretativa, con el fin de enriquecer la comprensión de los resultados y describir cómo se desarrolló la mediación pedagógica durante las actividades de juego guiado. En conjunto, este diseño permitió valorar los efectos de la estrategia aplicada en un contexto real de enseñanza del inglés para niños, considerando no solo los cambios en la adquisición inicial de vocabulario, sino también la manera en que la planificación didáctica, la mediación docente y la dinámica lúdica incidieron en el proceso de aprendizaje.

Resultados

Con el propósito de analizar los efectos de la implementación del juego guiado con intencionalidad lingüística en la adquisición de vocabulario en inglés en niños de educación infantil, se compararon las medias obtenidas en la evaluación previa (pre-test) y en la evaluación posterior (post-test) del grupo experimental. Los resultados evidencian una mejora general en todos los criterios observados, lo que sugiere avances en la comprensión oral, el reconocimiento léxico, la repetición significativa y el uso emergente del vocabulario en inglés durante las actividades lúdicas.

Crterios	Pre-media	Post-media
<i>Reconoce palabras en inglés al observar imágenes u objetos</i>	1.32	3.84
<i>Comprende instrucciones básicas en inglés durante el juego</i>	1.28	3.76
<i>Repite vocabulario en inglés después del modelado docente</i>	1.44	4.08
<i>Relaciona palabras en inglés con acciones concretas</i>	1.36	3.95
<i>Participa oralmente usando palabras aisladas en inglés</i>	1.20	3.67
<i>Responde adecuadamente a preguntas simples en inglés</i>	1.16	3.59
<i>Utiliza vocabulario aprendido en contextos lúdicos</i>	1.24	3.88
<i>Mantiene atención y disposición durante actividades de juego guiado</i>	1.60	4.20

Fuente: Orozco V.; Carrión E.

Los resultados muestran una tendencia positiva en los ocho criterios evaluados. En la fase inicial, las medias del pre-test se ubicaron entre 1.16 y 1.60, lo que evidencia que, antes de la intervención, los estudiantes presentaban un dominio limitado del vocabulario en inglés y una participación oral todavía emergente. Estos valores eran esperables, considerando que se trataba de niños de educación infantil con exposición inicial al idioma.

Después de la intervención, las medias del post-test aumentaron de manera consistente en todos los criterios, alcanzando valores entre 3.59 y 4.20. Uno de los avances más notorios se observó en el criterio “mantiene atención y disposición durante actividades de juego guiado”, que pasó de una media de 1.60 a 4.20, lo que sugiere que la estrategia implementada no solo favoreció el aprendizaje lingüístico, sino también la motivación y el involucramiento de los estudiantes en el proceso.

Asimismo, el criterio “repite vocabulario en inglés después del modelado docente” mostró un incremento de 1.44 a 4.08, reflejando la relevancia del acompañamiento verbal del docente como parte de la mediación pedagógica. De igual manera, se evidenciaron mejoras importantes en el reconocimiento de palabras, la comprensión de instrucciones básicas y el uso del vocabulario en situaciones de juego, lo cual respalda la idea de que el juego guiado con intencionalidad lingüística genera condiciones favorables para la adquisición inicial del inglés.

En conjunto, estos hallazgos permiten sostener que la intervención produjo avances observables en la comprensión oral y en el uso emergente del vocabulario trabajado. Además, los resultados refuerzan la pertinencia del juego guiado como estrategia pedagógica en contextos de educación infantil, especialmente cuando existe una planificación previa del vocabulario, una mediación docente activa y el uso de materiales accesibles ajustados a la realidad del entorno educativo.

Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio evidencian una mejora general en los indicadores asociados con la adquisición inicial de vocabulario en inglés después de la implementación del juego guiado con intencionalidad lingüística. El incremento observado entre la pre-media y la post-media en criterios como reconocimiento de palabras, comprensión de instrucciones básicas, repetición del vocabulario y uso emergente de expresiones en inglés sugiere que la estrategia aplicada generó condiciones favorables para el aprendizaje temprano del idioma. Estos hallazgos coinciden con el planteamiento de Weisberg et al. (2016), quienes sostienen que el juego guiado constituye una alternativa pedagógica valiosa porque integra la exploración infantil con objetivos de aprendizaje y andamiaje adulto. Desde esta perspectiva, el juego no actúa solo como un recurso motivacional, sino como un entorno estructurado donde la interacción y la mediación favorecen aprendizajes más significativos.

Uno de los aspectos más relevantes del estudio fue la mejora en la repetición del vocabulario después del modelado docente y en la comprensión de instrucciones orales durante las actividades lúdicas. Este resultado refuerza la idea de que el aprendizaje léxico en edades tempranas depende en gran medida de la calidad del input y de la forma en que el adulto acompaña la interacción. La literatura sobre desarrollo del lenguaje ha mostrado que el aprendizaje infantil se fortalece cuando el input lingüístico es comprensible, contingente y se presenta en marcos de interacción significativos. De manera específica, Snow (2014) explica que la investigación en lenguaje infantil ha pasado de centrarse solo en el input a reconocer también el valor de la interacción y la instrucción. En la misma línea, el metaanálisis de Hadley et al. (2022) concluye que las prácticas lingüísticas del profesorado en educación infantil influyen positivamente en el desarrollo oral de los niños. En el presente estudio, esto se reflejó en la manera en que la docente modeló palabras, repitió expresiones y sostuvo el andamiaje verbal durante el juego.

Asimismo, los hallazgos permiten interpretar que el juego guiado favoreció no solo la exposición al vocabulario, sino también su asociación con acciones, objetos y situaciones concretas. Este aspecto es especialmente importante en educación infantil, ya que el conocimiento de palabras nuevas no suele consolidarse mediante memorización aislada, sino a través de experiencias contextualizadas y multisensoriales. En este sentido, Tomasello mostró que la atención conjunta entre adulto y niño constituye una base fundamental para el desarrollo temprano del lenguaje, pues permite conectar palabras con referentes dentro de una experiencia compartida. Del mismo modo, los trabajos sobre aprendizaje de vocabulario en otra lengua subrayan que el léxico se adquiere mejor cuando existe frecuencia de exposición, contextualización y oportunidades de uso significativo, como señala Nation en su obra de referencia sobre aprendizaje de vocabulario. En el caso de este estudio, las dinámicas de juego guiado con materiales manipulables y situaciones lúdicas facilitaron precisamente esa conexión entre palabra, acción y significado.

Otro resultado importante fue el aumento en la atención, disposición y participación de los estudiantes durante las actividades. Aunque este criterio no representa por sí mismo adquisición léxica, sí constituye una condición pedagógica muy relevante para el aprendizaje en edades tempranas. La mejora observada sugiere que el juego guiado generó un clima más favorable para la implicación activa de los niños, algo coherente con la literatura que describe esta modalidad como una vía para aprovechar la motivación intrínseca del juego sin renunciar a metas educativas claras. Además, la revisión sistemática y metaanálisis de Skene et al. (2022) encontró que la guía durante el juego puede mejorar el aprendizaje y el desarrollo en contextos educativos, especialmente cuando preserva la participación activa del niño. Por ello, en este estudio la motivación y la atención sostenida no deben verse como efectos secundarios, sino como parte del mecanismo pedagógico que hizo posible la mejora en el vocabulario.

Los resultados también permiten discutir el papel central de la mediación docente. En este estudio, el avance observado en el uso emergente del vocabulario en inglés no puede atribuirse únicamente al hecho de “jugar”, sino a la implementación de un juego planificado con objetivos lingüísticos explícitos, selección previa del vocabulario y acompañamiento constante por parte de la docente. Esta interpretación resulta consistente con investigaciones en EFL que advierten que no todo uso del juego en el aula produce automáticamente aprendizaje lingüístico. Mao, Doan y Handford (2022), por ejemplo, encontraron que los docentes de inglés para niños pequeños valoran el juego, pero también reconocen tensiones respecto a su propósito pedagógico y a la necesidad de estructurarlo. En ese sentido, los hallazgos de esta investigación respaldan la idea de que el juego alcanza mayor efectividad cuando existe intencionalidad pedagógica clara y cuando el docente actúa como mediador lingüístico dentro de la experiencia lúdica.

Por otra parte, el estudio aporta una observación relevante sobre la viabilidad del uso de materiales reciclados y accesibles en contextos de recursos limitados. Aunque la literatura internacional sobre enseñanza temprana de lenguas ha crecido en los últimos años, revisiones recientes señalan que todavía existen vacíos importantes en la descripción de prácticas concretas de aula y en la consideración de contextos educativos reales, especialmente en educación preprimaria. Nikolov y Mihaljević Djigunović (2023) destacan precisamente la necesidad de investigaciones más contextualizadas que examinen cómo se desarrollan estas experiencias en la práctica. Desde esa perspectiva, el presente estudio contribuye al campo al mostrar que una estrategia basada en juego guiado puede aplicarse sin depender de materiales comerciales costosos, siempre que exista planificación, mediación y coherencia didáctica.

No obstante, estos resultados deben interpretarse con cautela. Al tratarse de una muestra pequeña y de un diseño aplicado en un contexto específico, los hallazgos no pueden generalizarse de manera amplia sin considerar las particularidades del entorno escolar, del grupo de estudiantes y del rol de la docente investigadora. Además, dado que el estudio se centró en indicadores observables de adquisición inicial, sus resultados describen avances en una etapa temprana del aprendizaje, pero no permiten afirmar por sí solos efectos a largo plazo sobre otras habilidades lingüísticas. Aun así, los resultados sí ofrecen evidencia valiosa sobre el potencial pedagógico del juego guiado con intencionalidad lingüística en educación infantil, especialmente en contextos fiscales donde la creatividad docente y el uso pertinente de recursos accesibles resultan decisivos para la enseñanza del inglés.

En conjunto, la discusión permite sostener que el juego guiado con intencionalidad lingüística no solo favoreció la adquisición inicial de vocabulario en inglés, sino que también fortaleció la participación, la comprensión oral y la interacción significativa en el aula. Más que confirmar que “jugar ayuda”, los hallazgos sugieren que lo verdaderamente relevante es cómo se juega, para qué se juega y qué tipo de mediación sostiene el docente durante la experiencia. En ese sentido, el estudio aporta evidencia para comprender que, en educación infantil, el aprendizaje del inglés puede enriquecerse cuando el juego deja de ser una actividad complementaria y se convierte en una estrategia pedagógica intencional, contextualizada y replicable.

Conclusiones

La implementación del juego guiado con intencionalidad lingüística favoreció la adquisición inicial de vocabulario en inglés en los niños de educación infantil, evidenciándose mejoras en el reconocimiento de palabras, la comprensión de instrucciones básicas, la repetición del vocabulario y el uso emergente de expresiones en contextos lúdicos. Estos hallazgos permiten sostener que el juego, cuando es planificado con objetivos lingüísticos claros y acompañado por una mediación docente activa, puede convertirse en una estrategia pedagógica efectiva para la enseñanza temprana del inglés.

El estudio también permitió concluir que la efectividad de la propuesta no dependió exclusivamente de la disponibilidad de materiales didácticos comerciales, sino de la intencionalidad pedagógica, la organización de las actividades y la calidad de la interacción sostenida por la docente durante el proceso. En ese sentido, el uso de materiales reciclados y accesibles demostró ser viable en una institución educativa fiscal, lo que refuerza el carácter contextualizado, práctico y replicable de la estrategia en entornos con recursos limitados.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes de educación infantil incorporen actividades de juego guiado con objetivos lingüísticos explícitos dentro de la enseñanza del inglés, priorizando la selección previa del vocabulario, el modelado oral, la repetición significativa y la interacción constante durante el desarrollo de las actividades.

Se sugiere que futuras investigaciones amplíen el tamaño de la muestra, prolonguen el tiempo de intervención y consideren otros componentes del aprendizaje del inglés, como la pronunciación, la comprensión de expresiones más complejas o la producción oral espontánea, con el fin de profundizar en el alcance pedagógico del juego guiado en contextos escolares diversos.

Referencias

- Hadley, E. B., Barnes, E. M., Wiernik, B. M., & Raghavan, M. (2022). A meta-analysis of teacher language practices in early childhood classrooms. *Early Childhood Research Quarterly, 59*, 249–262. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.12.002>
- Macedonia, M. (2014). Bringing back the body into the mind: Gestures enhance word learning in foreign language. *Frontiers in Psychology, 5*, Article 1467. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01467>
- Mao, W., Doan, L. K., & Handford, V. (2022). The use of play in English as a foreign language classrooms: Chinese teachers' perspectives. *International Journal of Chinese Education, 11*(2). <https://doi.org/10.1177/2212585X221113380>
- Meredith, L., Rowe, M. L., & Snow, C. E. (2020). Analyzing input quality along three dimensions: Interactive, linguistic, and conceptual. *Journal of Child Language, 47*(S1), 5–21. <https://doi.org/10.1017/S0305000919000655>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nikolov, M., & Mihaljević Djigunović, J. (2023). Studies on pre-primary learners of foreign languages, their teachers, and parents: A critical overview of publications between 2000 and 2022. *Language Teaching, 56*(4), 451–477. <https://doi.org/10.1017/S0261444823000095>
- Prošić-Santovac, D., & Savić, V. (2022). English as a foreign language in early language education. In M. Schwartz (Ed.), *Handbook of early language education* (pp. 449–473). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-91662-6_13
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development, 93*(4), 1162–1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Snow, C. E. (2014). Input to interaction to instruction: Three key shifts in the history of child language research. *Journal of Child Language, 41*(S1), 117–123. <https://doi.org/10.1017/S0305000914000294>
- Tomasello, M. (1988). The role of joint attentional processes in early language development. *Language Sciences, 10*(1), 69–88. [https://doi.org/10.1016/0388-0001\(88\)90006-X](https://doi.org/10.1016/0388-0001(88)90006-X)
- Tomasello, M., & Farrar, M. J. (1986). Joint attention and early language. *Child Development, 57*(6), 1454–1463.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education, 7*(2), 104–112. <https://doi.org/10.1111/mbe.12015>

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador



CARTA DE ACEPTACIÓN DE ARTÍCULO CIENTÍFICO

Por la presente se certifica que el artículo titulado: “MÁS QUE JUGAR: EFECTOS DEL JUEGO GUIADO CON INTENCIONALIDAD LINGÜÍSTICA EN LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN EDUCACIÓN INFANTIL”. Un trabajo de investigación de los autores: *Vanessa Viviana Orozco Jurado, Elis Matilde Carrión Arreaga*, siendo su artículo revisado por Doble Par Ciego y Sistema de Doble Revisión Editorial, antes de ser publicado.

El artículo será publicado en la Revista Científica Multidisciplinar G-ner@ndo
ISSN: 2806-5905, en la edición enero - junio, 2026, Volumen 7,
Número 1. Verificable en nuestra plataforma:
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG>



Revista Científica
Multidisciplinar
G-NER@NDO
ISSN 2806-5905




Validar Únicamente en Firma@C.
Firmado electrónicamente por:
ANGEL WILSON
VILLARREAL COBEÑA

Lic. Angel Villarreal C., MBA.
EDITOR REVISTA G-NER@NDO
revistagnerando@gmail.com

Para consultas puede contactar directamente al editor de la revista:

 revistagnerando@gmail.com

 cel. 0958724572

Indexación

