



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN
NIÑOS DEL SUBNIVEL 2**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación
Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora: Rodríguez Guaranda Adelaida del Rocío

Tutor: Dr. Marco Quichimbo Galarza, M.Sc.

QUITO – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.**

Yo, Rodríguez Guaranda Adelaida del Rocío, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DEL SUBNIVEL 2”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 10 días de marzo de 2023, firmo conforme:

Autora: Rodríguez Guaranda Adelaida del Rocío.

Firma: 

Número de Cédula: 1717707366

Dirección: Eloy Alfaro y pasaje Sulca N5, Barrio San Juan - Cumbayá

Correo electrónico: rocio81rodriguez@hotmail.com

Teléfono: 0998287844

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DEL SUBNIVEL 2”, presentado por Rodríguez Guaranda Adelaida del Rocío, para optar por el Título de Magíster en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

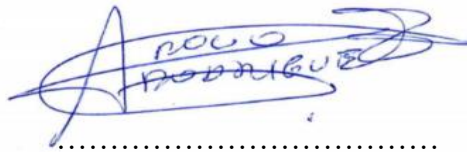
Quito, 10 de marzo del 2023.

.....
Dr. Marco Quichimbo Galarza, M.Sc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 10 de marzo del 2023.



.....
Rodríguez Guaranda Adelaida del Rocío

1717707366

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DEL SUBNIVEL 2”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 10 de marzo de 2023.

.....

Lic. Orlando David Rojas Londoño, Ph.D

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Lic. Sosa Zuñiga Mónica Alejandra, MSc.

EXAMINADOR

.....

Dr. Marco Gonzalo Quichimbo Galarza, MSc.

DIRECTOR

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado a todos los miembros de la Comunidad Educativa que buscaron estrategias pedagógicas para alcanzar los aprendizajes significativos comprendiendo el currículo y buscando alcanzar siempre la calidad educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en beneficio de los más pequeños.

Va dedicado a mi familia pilar fundamental para alcanzar mis sueños.

Rocío Rodríguez

AGRADECIMIENTO

La Universidad Tecnológica Indoamérica, me ha dado la oportunidad de ampliar mis conocimientos, brindándome oportunidades laborales y educativas.

Mi eterno agradecimiento a su planta docente, a mis compañeros que día a día fuimos formándonos en busca de un sueño. A mi tutor que con su guía logre plasmar este trabajo de investigación.

Rocío Rodríguez

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	I
TEMA	I
LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DEL SUBNIVEL 2	I
AUTORIZACIÓN	II
APROBACIÓN DEL TUTOR	III
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	IV
APROBACIÓN TRIBUNAL	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	XI
RESUMEN EJECUTIVO	XIII
ABSTRACT	XIV
INTRODUCCIÓN	1
IMPORTANCIA Y ACTUALIDAD	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
ÁRBOL DE PROBLEMAS	8
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	9
DESTINATARIOS DE LA INVESTIGACIÓN	9
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
OBJETIVO GENERAL	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
CAPÍTULO I	11
MARCO TEÓRICO	11
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS (ESTADO DEL ARTE)	11
ORGANIZADOR LÓGICO DE VARIABLES.....	14
CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE.....	15
CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	17
DESARROLLO TEÓRICO DE OBJETO Y CAMPO.....	18
DESARROLLO FUNDAMENTAL DE LA CATEGORÍA VARIABLE INDEPENDIENTE	18
TEORÍAS DE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE	18
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	19
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN PARVULOS.....	20
LA GAMIFICACIÓN	23

<i>Definición</i>	23
MECÁNICA DE APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN	24
CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN.....	25
GAMIFICACIÓN Y NEUROEDUCACIÓN	25
ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN	27
GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE	28
GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE PÁRVULOS	29
DESARROLLO FUNDAMENTAL DE LA CATEGORÍA VARIABLE	
DEPENDIENTE.....	34
CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL.....	34
EJE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	36
<i>Definición</i>	36
DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL	39
<i>Definición</i>	39
TIPOS DE LENGUAJE	40
FUNCIONES DEL LENGUAJE ORAL	41
COMPONENTES DEL LENGUAJE ORAL	41
TEORÍAS DEL LENGUAJE	43
PLANOS DE DESARROLLO DEL LENGUAJE	44
TRASTORNOS ESPECÍFICOS DEL LENGUAJE	45
HEMISFERIO CEREBRAL Y LENGUAJE.....	48
INCLUSIÓN EDUCATIVA PARA LA MEJORA DE LENGUAJE.....	49
CAPÍTULO II	51
DISEÑO METODOLÓGICO	51
ENFOQUE Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	51
MODALIDAD	52
TIPOS DE INVESTIGACIÓN Y MÉTODOS	52
DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA Y EL CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	
.....	53
POBLACIÓN Y MUESTRA	53
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	55
PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	57
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	57
VALIDEZ.....	57
CONFIABILIDAD.....	58
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	59
ANÁLISIS CUALITATIVO DE LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	81
COMPROBACIÓN DE LA PREGUNTA DIRECTRIZ	81
CAPÍTULO III.....	83
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	83
CONCLUSIONES.....	83
RECOMENDACIONES	84
CAPÍTULO IV	85

PROPUESTA	85
DATOS INFORMATIVOS.....	85
ANTECEDENTES.....	85
JUSTIFICACIÓN.....	86
OBJETIVOS.....	86
OBJETIVO GENERAL.....	86
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	87
ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	87
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	88
DEFINICIÓN DE GUÍA DIDÁCTICA.....	88
PASOS PARA ELABORAR UNA GUÍA DIDÁCTICA.....	89
METODOLOGÍA.....	89
PLAN DE ACCIÓN.....	91
RÚBRICA DE EVALUACIÓN	103
ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	104
RECURSOS INSTITUCIONALES:.....	104
BIBLIOGRAFÍA.....	105
ANEXOS	109

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los párvulos	31
Tabla 2. Resumen de teorías	43
Tabla 3. Trastornos Específicos del Lenguaje	47
Tabla 4. Integración Vs. Inclusión	49
Tabla 5. Población	53
Tabla 6. División de estudiantes por género.....	54
Tabla 7. La gamificación.....	55
Tabla 8. Lenguaje Oral.....	56
Tabla 9. Alfa de Cronbach aplicado a encuesta a docentes.	58
Tabla 10. Gamificación como un recurso didáctico	59
Tabla 11. Capacitación en gamificación.....	60
Tabla 12. Uso de herramientas tecnológicas	61
Tabla 13. Planificación curricular y gamificación.....	62
Tabla 14. Implementación de tecnología educativa con gamificación.	63
Tabla 13. Nivel del desarrollo del lenguaje en los niños	64
Tabla 15. Los niños se expresan correctamente	65
Tabla 16. Comprensión de instrucciones.....	66
Tabla 17. Lenguaje Verbal.....	67
Tabla 18. Propuesta de mejora del lenguaje que incluya tecnología.....	68
Tabla 19. Uso de la gamificación	69
Tabla 20. Uso de recursos educativos	70
Tabla 21. Los niños utilizan herramientas tecnológicas	71
Tabla 22. Uso de tecnología en el proceso educativo	72
Tabla 23. Tecnología educativa para fortalecer el lenguaje.....	73
Tabla 24. Interacción docente – estudiante.	74
Tabla 25. Los niños responden con claridad y fluidez.....	75
Tabla 26. Seguir instrucciones de forma correcta.....	76
Tabla 27. Atención en las clases	77
Tabla 28. Uso de las plataformas tecnológicas	78
Tabla 29. Guía de la entrevista a la autoridad	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Relación Causa-Efecto.....	8
Figura 2. Organizador de variables	14
Figura 3: Constelación de Ideas Variable Dependiente	17
Figura 4: Métodos, técnicas y estrategias de enseñanza parvularia	22
Figura 5: Pirámide de los elementos de gamificación	25
Figura 6: Currículo.....	35
Figura 7: Bloque de Educación Inicial	36
Figura 8: Bloque de Educación Inicial	38
Figura 9: Bloque de Educación Inicial	40
Figura. 10: Gamificación como un recurso didáctico	59
Figura. 11: Capacitación en gamificación	60
Figura. 12: Uso de herramientas tecnológicas	61
Figura. 13: Planificación curricular y gamificación	62
Figura 14: Implementación de tecnología educativa con gamificación.	63
Figura 15. Nivel del desarrollo del lenguaje en los niños.	64
Figura 16: Los niños se expresan correctamente	65
Figura 17. Comprensión de instrucciones	66
Figura 18. Lenguaje verbal	67
Figura 19. Propuesta de mejora del lenguaje que incluya tecnología.....	68
Figura 20. Uso de la gamificación.....	69
Figura 21. Uso de recursos educativos	70
Figura 22. Los niños utilizan herramientas tecnológicas	71
Figura 23. Uso de tecnología en el proceso educativo.....	72
Figura 24. Tecnología educativa para fortalecer el lenguaje	73
Figura 25. Interacción docente - estudiante.....	74
Figura 26. Los niños responden con claridad y fluidez.	75
Figura 27. Seguir instrucciones de forma correcta	76
Figura 28. Atención en las clases	77
Figura 29: Uso de plataformas digitales	78

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN. MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DEL SUBNIVEL 2.

AUTOR: Rodríguez Guaranda Adelaida del Rocío

TUTOR: Dr. Marco Quichimbo Galarza, M.Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

El lenguaje es el medio por el cual las personas se comunican e interrelacionan unas con otras, por lo que brindar una correcta estimulación desde temprana edad es de gran importancia para lograr que los niños se desarrollen y fortalezcan sus habilidades cognitivas, esta investigación se enfoca en la primera infancia es decir la etapa de 4 a 5 años ya que la adquisición del lenguaje les permite descubrir y entender el mundo que los rodea, además expresar sus ideas y pensamientos. Por otra parte, tiene como estrategia pedagógica la gamificación, siendo su herramienta el juego, debido a que forma parte primordial en el proceso de aprendizaje, y contribuye a desarrollar la parte lingüística de su vida. Para el presente trabajo de investigación se basó en el enfoque mixto, ya que se aplicaron técnicas e instrumentos de investigación para análisis cuantitativo, como la encuesta/cuestionario, dirigida a los docentes del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi, se aplicaron técnicas e instrumentos para análisis cualitativo como la entrevista/guía de entrevista a las autoridades, la observación/ficha de observación a los niños del nivel Inicial 2 de la Institución Educativa en mención. El paradigma aplicado en la presente investigación fue el crítico propositivo, que brindo un pensamiento realista del tema investigado. Como modalidad se utilizó la investigación de campo que ayudo a tener información referente a la población de estudio a través de la aplicación de diferentes técnicas e instrumentos de investigación, además se utilizó la investigación bibliográfica para fundamentar la investigación teórica de las dos variables de estudio, finalmente la investigación exploratoria fue utilizada para establecer el problema y sus condiciones y la descriptiva para el análisis de los datos obtenidos.

DESCRIPTORES: Gamificación, Herramientas Tecnológicas, Lenguaje Oral, Proceso de Enseñanza Aprendizaje para Párvulos.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN. MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: GAMIFICATION IN ORAL LANGUAGE DEVELOPMENT IN SUB-LEVEL 2 CHILDREN.

AUTOR: Rodríguez Guaranda Adelaida del Rocío

TUTOR: Dr. Marco Quichimbo Galarza, M.Sc.

ABSTRACT

Language is the way people communicate and interact with each other, so providing proper stimulation at an early age is very important to help children develop and strengthen their cognitive skills, this research focuses on early childhood, that is, the 4-5-year stage since language acquisition enables them to discover and understand the world around them, moreover, express their ideas and thoughts. On the other hand, it has as an educational strategy gamification, being its tool the game, because it is an essential part of the learning process and contributes to the development of the language part of your life. For this research work, it was based on a mixed approach, as research techniques and tools were used for quantitative analysis, such as the survey/questionnaire, addressed to teachers at the Juan Enrique Pestalozzi Nursery Education Centre, techniques and tools for qualitative analysis were applied such as the interview/interview guide to the authorities, observation/observation sheet for children at initial level 2 of the aforementioned educational establishment. The paradigm applied in this research was propositional criticism, which provided a realistic thought about the topic under study. As a field research modality was used that helped to have information about the population under study by applying different research techniques and instruments, the literature search was also used to support theoretical research on the two study variables, finally, exploratory research was used to establish the problem and its conditions, and descriptive research for the analysis of the data obtained.

KEYWORDS: Gamification, Technological tools, Oral language, Learning teaching processes for children.

Translated by: Mgs. Rocío Patiño F.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

En la actualidad es importante desarrollar mecanismos que ayuden al progreso y desarrollo del ser humano desde fortalecer el aprendizaje desde un modo integral, aportando a mejorar el rendimiento estudiantil. El arte de la comunicación es muy útil para encontrar amistades, mantener buenas relaciones y aprender, es por ello por lo que se debe incursionar en las diferentes lenguas con el fin de universalizar su progreso.

El presente proyecto que propone a la gamificación en el desarrollo de lenguaje oral en niños del Subnivel 2 del Centro de Educación Inicial “Juan Enrique Pestalozzi” de la ciudad de Quito, basa su investigación en la línea de la innovación y en la sub línea del aprendizaje, debido a que se quiere identificar en qué medida al aplicar estas metodologías y estrategias de gamificación o lúdica interactiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, catapultan de mejor manera el desarrollo de los infantes, especialmente en el área del desarrollo del lenguaje oral o verbal. Además, el propósito final del proyecto es brindar soluciones posibles a los problemas y desafíos educativos que enfrentan los docentes en su práctica cotidiana con una herramienta alternativa que les permita, con mayor facilidad, motivar a los infantes para la construcción de su conocimiento y este sea significativo más aun en educación inicial donde los primeros aprendizajes son los más importantes y marcaran su vida académica para siempre.

La pertinencia del presente trabajo de investigación está fundamentada en documentos legales donde la educación ecuatoriana, tales como se mencionan a continuación:

De acuerdo con la Constitución de la República del Ecuador (2008) en la sección quinta del Título II, en los Artículos 26, 27, 28 y 29 establece la educación como un derecho de todas las personas, por lo cual, el estado debe garantizar el acceso, permanencia y finalización de los ciudadanos en el sistema educativo

regular. Sin embargo, la educación que se promueve en la carta magna no es cualquier educación, refiere a una educación de calidad y democrática, ajustada a las necesidades particulares de los estudiantes, a las características del contexto educativo y la sociedad actual.

El mismo cuerpo normativo, la Constitución de la República del Ecuador (2008), Título VII, “Régimen del buen vivir”, Sección primera “Educación”, Art. 343, “el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura; el sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

Este trabajo de investigación tiene sustento legal en la Ley Orgánica de Educación Intercultural aprobada el 31 de marzo de 2011, cuyos principios, fines y derechos en los artículos y literales que tomó como referencia manifiestan lo siguiente:

Desarrollar su mentalidad crítica, reflexiva creadora. El objetivo es que el estudiante tenga la capacidad de tener una crítica reflexiva ante los hechos que se presenten en su vida diaria, también a que propongan ideas, proyectos, etc., es decir que tengan su propia creatividad y que el docente tiene que dar lo mejor a los estudiantes en todos los sentidos sean estos intelectuales, espirituales, tecnológicos, etc. Pero que estén acorde a los avances de los demás países es decir el docente debe actualizarse constantemente y de esta manera garantizar la educación a los estudiantes.

El Código de la Niñez y la Adolescencia Ecuador 2010, establece en su Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este

derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Para una mayor comprensión de la realidad contextualizada de nuestro tema de investigación es necesario indicar los aspectos macro, meso y micro relacionados a nuestras variables en base a las realidades socio educativas de cada una de ellas que se van a detallar a continuación:

Diversos autores han investigado acerca de la gamificación y su influencia en el proceso educativo en todos sus niveles, así, Rubicela (2018) en su investigación sobre las estrategias lúdicas y el rendimiento escolar, realizado en México, ha podido determinar que los educandos, cuyos docentes emplean gamificación o lúdica obtienen un mejor resultado en su rendimiento académico, no obstante, tan solo el 29.21% de los docentes emplean la gamificación en el aula. Pese a que la población de este estudio corresponde a otro nivel educativo, se puede evidenciar que la lúdica es un componente relevante a lo largo de la vida del ser humano y con mayor impacto en los párvulos.

En el año 2015, en Incheón, una ciudad de Corea, se celebró el foro mundial sobre la Educación 2015 organizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), donde se firmó la declaración “Incheon Declaration: Education 2030: Towards inclusive and equitable quality education and lifelong learning for all” (UNESCO, 2015) la cual pone como uno de los ejes principales para transformar vidas, a la educación. En la firma de la declaración de Incheón, participaron más de 160 países y al establecer la “Agenda Educación 2030”, se encarga a la UNESCO en su calidad de organización especializada en educación, continuar con la función que se le ha conferido de dirigir y coordinar la “Agenda Educación 2030” tomando como base el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible que se refiere a la educación y dice “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. (Profuturo, 2017).

Bajo esta Declaración, la Gamificación propuesta como una estrategia didáctica innovadora, tiene como finalidad apoyar a los docentes en sus procesos de enseñanza con herramientas que se ajustan a las necesidades actuales de motivación de los estudiantes, para que sean ellos mismos los que participen en la construcción de su propio aprendizaje y el desarrollo de sus destrezas, con procesos de enseñanza cada vez más inclusivos, equitativos, permanentes con normas altas de eficacia y eficiencia.

Relacionando la otra variable de estudio, en este sentido existen diferentes tipos de lenguaje es así que en la etapa inicial del desarrollo de los niños existen distintas formas de expresar el lenguaje que permite su comunicación y forma de expresión, por otra parte, las estrategias metodológicas proporcionadas por los docentes en la formación inicial ayudan a potencializar las capacidades lingüísticas de los niños. Por tal razón, PISA- OCDE, 2017 indica que no todos los centros proporcionan una educación de calidad. Como se evidencia en jóvenes que alcanzan un nivel mínimo de competencia en el Nivel 2 en lectura y matemáticas es el nivel mínimo necesario para que los estudiantes participen plenamente en la sociedad del conocimiento. En Estonia, Finlandia y Japón, al menos un 83 % de los estudiantes alcanza el Nivel 2 o más tanto en lectura como en matemáticas, mientras que esto mismo sucede con menos del 35 % de los estudiantes en Brasil, Colombia y Costa Rica.

Se hace referencia a que países del currículo de la OCDE en el currículo es menos frecuente la flexibilidad para elegir las materias. El 5 % del tiempo de enseñanza obligatorio en educación primaria se distribuye en las materias elegidas por los centros. Mientras que, en la educación secundaria inferior, un 6 % del tiempo de enseñanza obligatorio se destina a las materias elegidas por los centros educativos y un 5 % a las materias que han seleccionado los estudiantes. (PISA- OCDE, 2017).

Si se analiza un contexto meso, más cercano, en el Ecuador los problemas que enfrenta la educación básica es la falta de expresión oral por parte de los

estudiantes en determinadas edades. El Ministerio de Salud Pública del Ecuador en el 2008 afirmó que un 30% de los niños menores de cinco años presentan algún tipo de trastorno al lenguaje como una de las causas para que los niños presenten problemas en el aprendizaje, los trastornos del lenguaje son una patología relativamente frecuente en la infancia, que preocupa a padres y profesionales de la salud. Tienen una prevalencia cercana al 5-8% en preescolares y a un 4% en escolares y su mayor importancia radica en el hecho que altera la capacidad de comunicación del niño con sus padres y la sociedad.

Se evidencia la problemática existente sobre el Lenguaje de los estudiantes ya sea de manera oral escrita con estudiantes de limitadas capacidades verbales, sin recursos, ni habilidades, en su léxico ya que mediante estos elementos son proporcionados por una buena lectura y escritura que procesa el pensamiento y las habilidades motoras para que los estudiantes manifiesten un buen vocabulario se produce lo que manifiestan en la Revista Nacional “Vida Sana” (2004), Editorial Manantial se redacta que “Hay muchas razones para el fracaso escolar, pero entre las más comunes se encuentra la de los problemas de verbalización de los niños/as de nuestro país”. (Pág. 2-3).

El tema de la gamificación como herramientas pedagógicas está en proceso de desarrollo, debido a que las mismas se encuentran enfocadas a los avances tecnológicos y el crecimiento de las tecnologías de información y comunicación, pero a pesar de existir logros relevantes también se manifiestan brechas significativas, fundamentalmente al tratarse de las poblaciones de escasos recursos, localizadas en comunidades rurales o de difícil acceso, en consecuencia se ha podido evidenciar en el ámbito nacional la realización de pocos estudios asociados con respecto a este tema y de su aplicación en contextos rurales y poblaciones de recursos precarios.

El Ministerio de Educación del Ecuador al inicio del año lectivo 2021-2022 emite los lineamientos pedagógicos en los cuales sugiere trabajar bajo la aplicación de metodologías activas innovadoras durante la aplicación de los currículos

establecidos donde, es importante que los docentes desarrollen la motivación en los estudiantes para desarrollar las destrezas comunicativas mediante la aplicación de la gamificación como una de las metodologías activas motivadoras que permita al estudiante expresarse de manera significativa mediante la aplicación de juegos que motivarán el aprendizaje y esto conllevará incluso al aprendizaje de la lengua extranjera (MINEDUC, 2021).

Por su parte, en Centro de Educación Inicial “Juan Enrique Pestalozzi” de la ciudad de Quito, en los últimos tres años, se ha identificado que, por la falta de aplicación de una estrategia didáctica innovadora a base de juegos lúdicos como la gamificación de manera bien estructurada por parte de las docentes y el uso de metodologías tradicionales en clase, las pruebas psicológicas aplicadas a los infantes del nivel Inicial 2 demostraron que el 65 % de ellos no han logrado un desarrollo adecuado en cuanto a las funciones de psicomotricidad fina y gruesa pero sobre todo un correcto desarrollo del lenguaje que se encuentra en un indicador de en proceso. Las docentes de la institución a pesar de utilizar diariamente herramientas del juego con sus estudiantes en clase necesitan diseñar una estrategia más dinámica y motivadora, con objetivos educativos claros, para suplir esta deficiencia que posiblemente se acentuó en los últimos meses debido a la pandemia del COVID-19.

En la Institución Educativa, los educadores del Subnivel 2 del Centro de Educación Inicial “Juan Enrique Pestalozzi” no emplean de forma recurrente estrategias lúdicas interactivas, tanto por la falta de formación profesional especializada en el campo de Educación Parvularia, puesto que no todos los docentes de la institución cuenta con este título profesional, así como también, por la falta de conocimientos y capacitación referente al uso de herramientas tecnológicas relacionadas a la gamificación, y por la falta de implementos tecnológicos en la institución educativa, en ocasiones no dispone del servicio de internet.

Planteamiento del problema

Al encontrarse con estudiantes con dificultades de las habilidades lingüísticas en su desarrollo del lenguaje de manera oral, debido al desinterés en el aprendizaje y una limitada participación, es necesario implementar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje con herramientas tecnológicas que servirán de apoyo en la didáctica implementada por el docente, logrando de esta manera que el estudiante se sienta motivado por aprender y por ende elevar el nivel de conocimientos y sobre todo la calidad de uso y participación léxica que puede tener dentro del contexto socio educativo.

Cabe mencionar que debido a la pandemia por el COVID-19, los niños enfrentan un desafío importante, puesto que no todos los hogares tienen acceso a una computadora y a internet lo que significa que no todos los niños pueden continuar sus estudios a través de plataformas digitales para aplicar la gamificación, en el caso de los niños de 4 y 5 años es más difícil aún puesto que deben siempre tener un adulto que de forma presencial ayude a su proceso académico, y en muchos de los casos esta persona adulta no tiene desarrolladas las competencias digitales o no está capacitado para un acompañamiento en el desarrollo del lenguaje del niño.

Árbol de Problemas

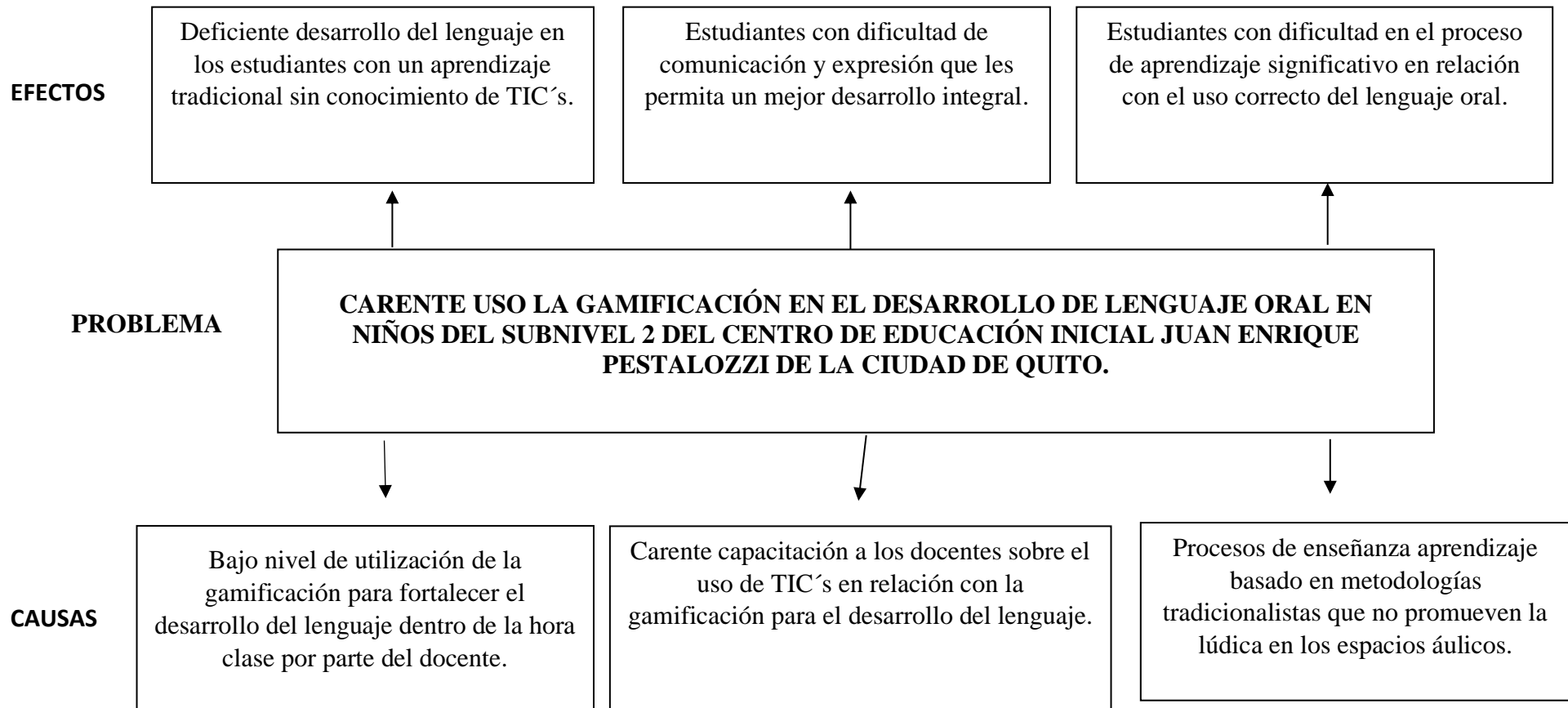


Figura 1. Relación Causa-Efecto

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Formulación del Problema

- ¿Cómo la gamificación desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial “Juan Enrique Pestalozzi” de la ciudad de Quito en el año 2023?

Interrogantes de la investigación

1. ¿Conocen los docentes la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral en niños del subnivel 2 de Educación Inicial?
2. ¿Cómo la gamificación contribuye a superar problemas del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años?
3. ¿Cómo una guía metodológica dirigida a los docentes del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi contribuye al desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años?

Destinatarios de la investigación

La presente investigación se enfoca en la participación de la autoridad, docentes y estudiantes, por tal razón es relevante tratar este tema de la gamificación mediante una buena utilización de estos recursos para que se pueda desarrollar el lenguaje oral de los niños del subnivel 2 de Educación Inicial en los diversos contextos escolares, cuando hoy en día se habla de una educación híbrida, en donde se integrará las competencias y capacidades tanto del docente como del estudiante, para lograr un aprendizaje significativo un correcto desarrollo dentro de los procesos de estimulación y dinamización de contenidos con el correcto manejo curricular, siendo totalmente importantes para el desarrollo holístico a lo largo de la vida estudiantil y más aún cuando están en un proceso de evolución constante por su vertiginoso crecimiento, en el cual, el lenguaje resulta una actividad imperante para el éxito escolar.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Analizar como la gamificación desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito en el año 2023.

Objetivos Específicos

- Determinar que conocimientos tienen los docentes sobre la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral en niños del subnivel 2 de Educación Inicial.
- Explicar como la gamificación contribuye a superar problemas del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años.
- Estructurar una guía metodológica sobre la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral en niños y niñas de 4 a 5 años del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Investigativos (Estado del Arte)

En el mundo ante los nuevos escenarios e intereses que se presentan, los docentes están en constante desarrollo de nuevas estrategias que favorezcan la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que en muchos países se han iniciado investigaciones y estudios sobre algunas estrategias didácticas dentro de las que se encuentra la gamificación, así por ejemplo en Brasil, el estudio realizado por Ortiz, Jordan, & Agregal (2018), relacionado con el estudio de la Gamificación dentro del campo educativo donde se planteó como objetivo realizar una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo.

En concordancia con lo anterior, la presente indagación se fundamenta en diversos estudios de orden académico e internacional que se publicaron entre el año dos mil once y el año dos mil dieciséis, logran así determinar los distintos cambios originados en el ya mencionado tiempo, correspondiente además con el tema de estudio referente a la aplicación de la gamificación y sus elementos, mediante el análisis de contenidos a través de la metodología cualitativa.

La gamificación ha sido empleada como una estrategia educativa en distintas materias, pero también en la promoción y desarrollo de competencias y comportamientos orientados a la colaboración y las actitudes autónomas en los estudiantes. En ese sentido, Carolei (2016) propone que las investigaciones sobre el tema son significativas y favorecen las necesidades de los estudiantes a través de las condiciones, dinámicas y mecánicas del juego, todo lo cual propicia mayores niveles de responsabilidad de los estudiantes con su propio proceso, en consecuencia, la dinámica misma del proceso conlleva al desarrollo de autonomía.

En el Ecuador también existen estudios relacionados sobre la gamificación en la educación, uno de ellos realizado a través de su tesis por Idrovo, E (2018), en

Cuenca, denominado: “La gamificación y su aplicación pedagógica en el Área de Matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018”. Se planteo como principales objetivos identificar las ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el área de las matemáticas y determinar la diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos. El estudio basó su metodología de investigación en la revisión de información teórica recopilada sobre los beneficios de la gamificación para luego plasmarla en la praxis con la elaboración de una propuesta de aplicación de la gamificación para la enseñanza de las matemáticas. Frente a lo investigado y debido a que algunos docentes inconscientemente utilizan el juego en contextos ajenos al aprendizaje para lograr ciertos resultados dentro del aula, la autora del estudio planteó una propuesta metodológica basada en la gamificación para establecer la conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje. La propuesta enfatiza en potenciar con la gamificación las actividades que se realizan en el aula para hacer del aprendizaje de las matemáticas más divertido y que se lo consiga con el progreso propio de los estudiantes (Idrovo, 2018).

El estudio destaca en sus conclusiones la ventaja que tiene la gamificación y su aplicación pedagógica en el aprendizaje de las matemáticas, haciéndolo más divertido y dinámico, pero para que esto se logre, debe existir el compromiso de los docentes para diseñar adecuadamente los sistemas gamificados pertinentes.

En la Universidad Técnica de Ambato, existe una investigación hecha por Lazcano Guijarro María Alejandra cuyo tema: “El Desarrollo en el aprendizaje de la escritura en el desarrollo del lenguaje” en niños de 5 años a 6 años de edad de la escuela Santo Domingo de Guzmán en el periodo noviembre 2009 al 2010 cuyo objetivo es potencializar las nociones de lenguaje dentro de los primeros años educativos, para desarrollar en ellos un verdadero aprendizaje que concluye indicando que gracias a la elaboración de este trabajo se ha podido llegar a conocer de manera específica y detallada lo fundamental en el aprendizaje del lenguaje, tiempo y representaciones en el desarrollo evolutivo de los niños.

En la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación elaborada por Guamán Altamirano Valeria de los Ángeles en el 2014 con el tema “Los juegos verbales y su incidencia en el lenguaje oral de los estudiantes del primer año de básica”, el objetivo planteado es identificar los requerimientos a fin de orientar el aprendizaje, los requerimientos conceptuales procedimentales y actitudinales básicos a los que se debe prestar atención a fin de orientar el aprendizaje y conclusión relevante indica que el nivel de expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados no es alentador, porque es evidente que la mayoría de estudiantes no tienen bien desarrollada la capacidad de comunicarse con los demás, además no pronuncian claramente las palabras, tartamudean y les cuesta mucho trabajo expresar sus ideas, demostrando un bajo nivel de expresión oral.

Organizador Lógico de Variables

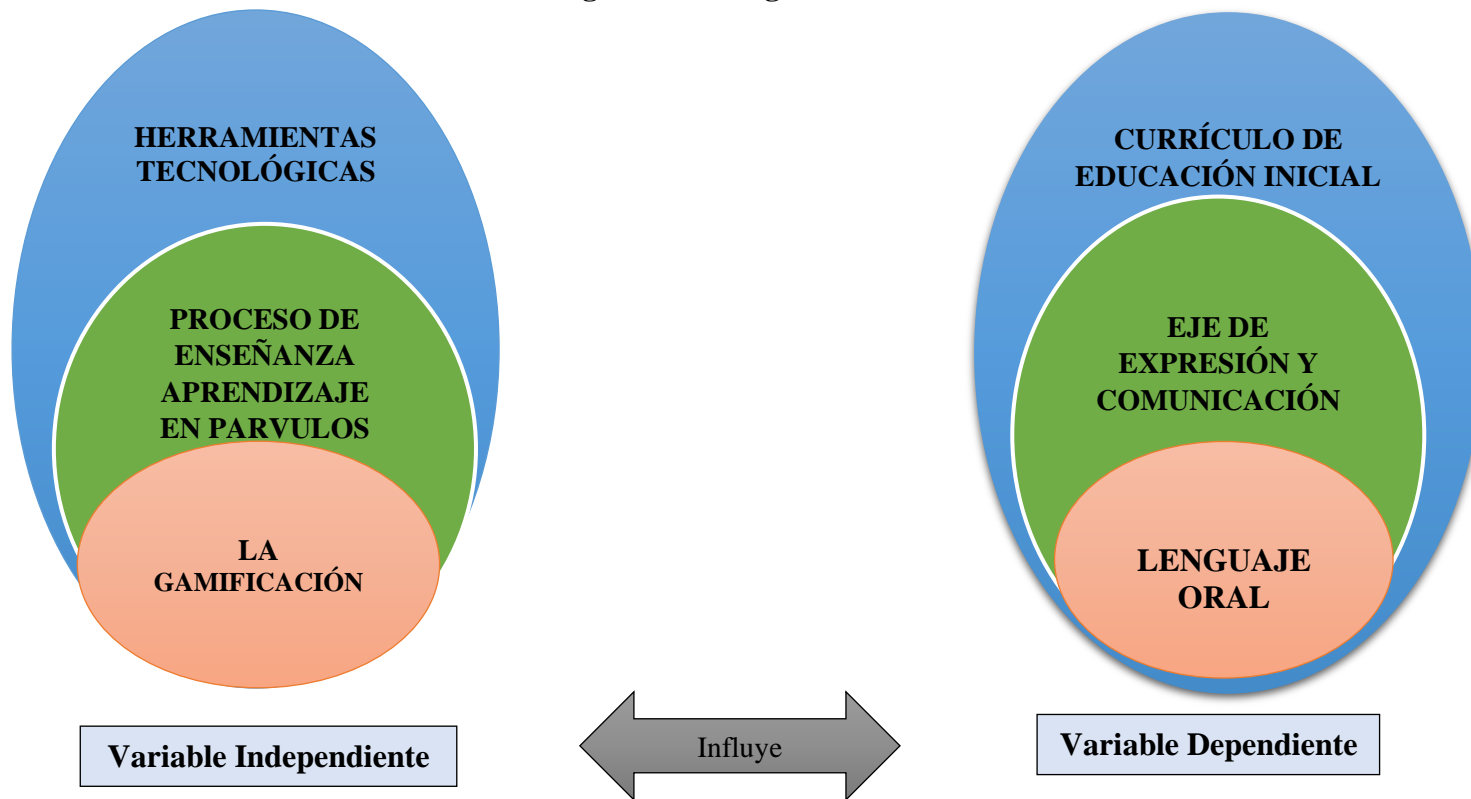


Figura 2. Organizador de variables
Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Constelación de Ideas de la Variable Independiente

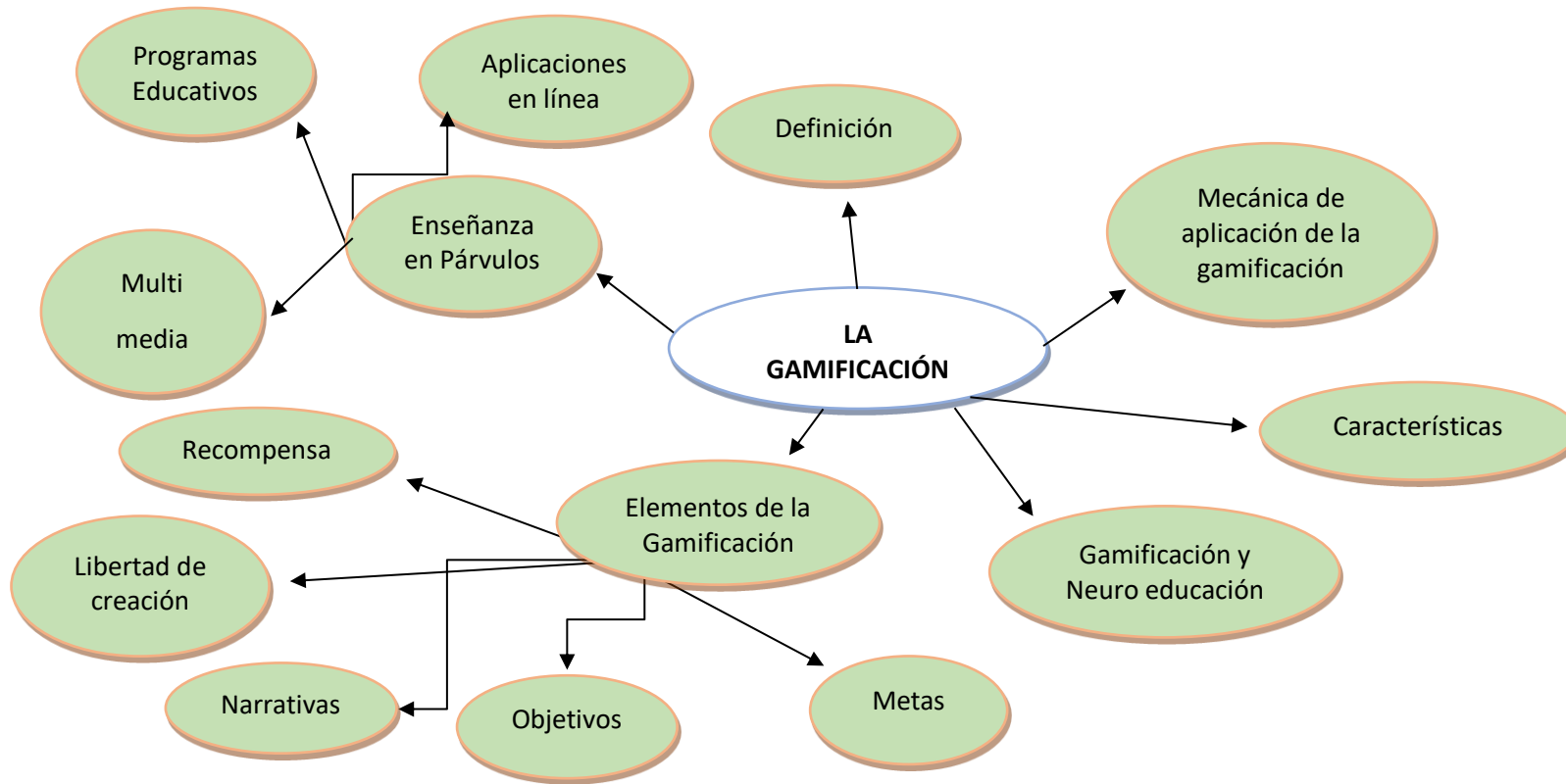


Figura 2: Constelación de Ideas Variable Independiente

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

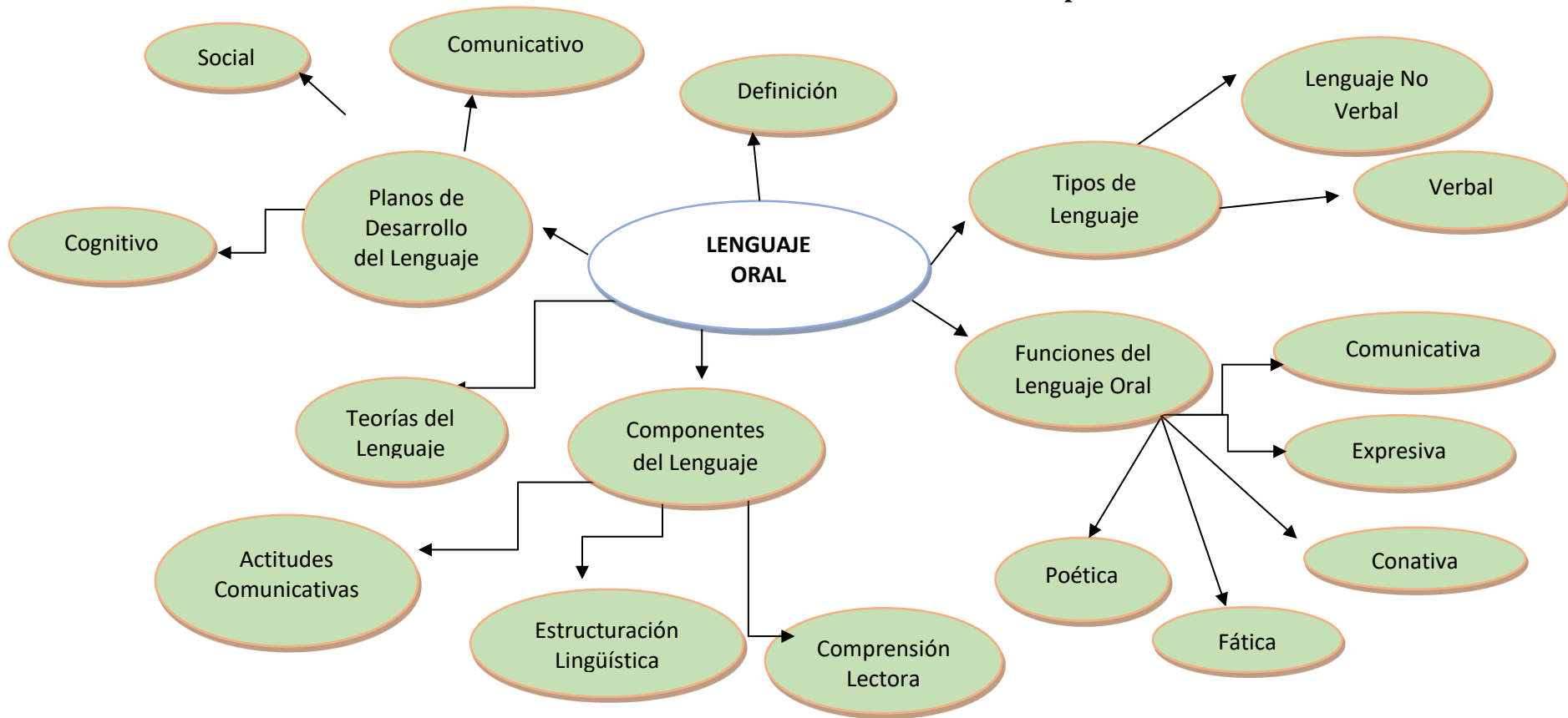


Figura 3: Constelación de Ideas Variable Dependiente

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Desarrollo teórico de objeto y campo

Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Independiente

Para el desarrollo del marco teórico se va a relacionar desde la visión de las siguientes teorías del lenguaje y su aplicabilidad desde el uso de la gamificación:

Teorías de la adquisición del lenguaje

En los últimos años, se han propuesto diversas teorías acerca de la adquisición del lenguaje, el fin es explicar cómo ocurre este fenómeno, sin embargo, existen algunos modelos que enfatizan que el lenguaje posee una base biológica y otras que es de carácter ambiental, para conocer un poco más de cada una de ellas se detalla a continuación las más relevantes.

- **Teoría conductista, ambientalista o del condicionamiento (Skinner):** Explica que el lenguaje es el resultado de mecanismos de condicionamiento, de simple imitación de las personas que lo rodean, que el aprendizaje del vocabulario se debe a la gente que se encuentra alrededor a través de la pronunciación de palabras, frases o presencia de interrogantes que existen entre ellos.
- **Teoría innatista o del dispositivo de adquisición del lenguaje (Chomsky):** Opuesta a Skinner esta teoría causa revolución con relación a que argumenta que la adquisición del lenguaje es una capacidad innata del ser humano, es decir, que por naturaleza el niño aprenderá y adquirirá el código lingüístico.
- **Teoría psicogenética o constructivista (Piaget):** Esta teoría se centra en la relación que existe entre el pensamiento y el lenguaje, así mismo considera que el niño es el constructor de su conocimiento y por ende del lenguaje, argumenta también que el lenguaje se alcanza después de lograr un cierto nivel de inteligencia sensorio motriz.
- **Teoría histórico-cultural o de la interacción social (Vygotsky):** Esta teoría se desarrolla por separado, en cuanto al lenguaje precederá al

pensamiento e influirá en la naturaleza de este, es decir que los niveles intelectuales dependerán del lenguaje. Se considera que a partir del lenguaje y de la comunicación se transmite la cultura, se interioriza y se usa en función a las necesidades.

- **Teoría de la solución de los problemas (Bruner):** Para Bruner, el desarrollo del lenguaje son cruciales las cogniciones como los contextos, sugiere que el niño aprende a usar la lengua para comunicarse y solucionar problemas. Para lograr el aprendizaje del lenguaje el niño necesita de dos fuerzas, la capacidad innata y la otra la presencia de un ambiente de apoyo que facilite la adquisición del lenguaje.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

En la actualidad, la sociedad se encuentra caracterizada por el amplio impacto que tiene la tecnología en todos los aspectos sociales, en la comunicación, la información, la economía, la industria, la medicina y por supuesto, como no podía ser de otra manera, también ha impactado en el ámbito de la educación.

En este sentido, Pérez et al, (2018) señala que: “La sociedad de la información, se caracteriza por el manejo, creación e intercambio de contenidos electrónicos, como eje para el desarrollo de las actividades humanas en todos los aspectos cotidianos” (p. 850). De esta forma, se ha evidenciado que, en las últimas décadas, la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, generando nuevas herramientas y aplicaciones que tienen como propósito mejorar la calidad de vida de las personas. Es indiscutible el vertiginoso avance de la tecnología, en los últimos años, creando herramientas, dispositivos, medios y aplicaciones, por medio de las cuales, se ha mejorado muchos de los ámbitos de la sociedad, por ejemplo, el campo comunicacional, en donde en los inicios de la humanidad, la comunicación se limitaba a las personas que conformaban un grupo social y que habitaban en un mismo lugar geográfico, luego con el paso del tiempo, fueron desarrollando mecanismos para comunicarse con otras tribus o asentamientos, por medio de personas que se trasladaban de un lugar a otro llevando el mensaje.

Con el advenimiento de las telecomunicaciones, este escenario se fue haciendo cada vez más rápido, viendo en la actualidad, que es posible conectarse sincrónica o asincrónicamente con otra persona que se encuentra en otro país, e incluso otro continente y en este sentido, la información se transfiere de manera casi instantánea a los lugares más inhóspitos del planeta.

Por su parte, Delgado et al, (2009) consideran que: “en la actualidad, las herramientas tecnológicas generadas por la sociedad del conocimiento se encuentran arraigadas en los diversos aspectos sociales, como la producción, la economía, la ciencia, la cultura e incluso la educación” (p. 59). En cada uno de estos sectores, la sociedad de la información adapta o crea herramientas enfocadas a acceder y utilizar de forma eficiente la información. En este sentido, los avances tecnológicos, se adaptan a las necesidades y retos sociales actuales, por lo cual, es importante analizar, el rol que pueden desempeñar estas herramientas tecnológicas en el aspecto de la educación inclusiva. Especialmente, en el escenario actual, en donde la virtualidad, se convirtió en el medio exclusivo para la continuidad de la educación en el contexto de la pandemia.

PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN PARVULOS

El proceso de enseñanza de los párvulos se enfoca en la descripción de las acciones sistemáticas e intencionales que ejecuta el educador con el propósito de generar experiencias de enseñanza para los estudiantes que se encuentran en el subnivel de Educación Inicial. En este sentido, Escobedo y Arteaga (2016) definen que el proceso de enseñanza es: “un fenómeno necesario para la continuidad social, por medio de la generación de nuevos caminos y alternativas sociales” (p. 282). En este sentido, la enseñanza se estructura como un proceso social, que se desarrolla debido a las demandas y exigencias de la sociedad de preparar a los nuevos ciudadanos y ciudadanas, brindándoles los conocimientos, aptitudes y actitudes requeridas para su desempeño en el grupo social específico.

En la misma línea, Medina et al, (2017) considera que desde esta perspectiva: “la educación representa una herramienta ideológica, enfocada en la formación del ser humano para la vida” (p. 154). Desde el enfoque integral, es decir, abarcando su formación cognitiva, afectiva, social, física y psicológica con el propósito de brindar a la sociedad nuevos ciudadanos con pensamiento crítico y capacidades para analizar y resolver los problemas y deficiencias del contexto actual.

Al analizar el proceso de enseñanza, se establece como una acción intencional, que surge en respuesta a una necesidad particular, que es aprender, los individuos más jóvenes de la sociedad tienen la necesidad de aprender los conocimientos, conceptos, normas, valores, aptitudes y actitudes necesarias para desenvolverse plenamente en el seno social. En ese sentido, se estructura este proceso de enseñanza, el cual, además se orienta también de forma estricta a generar un aprendizaje en el educando, pero no cualquier aprendizaje, desde el enfoque constructivista se debe apuntar a un aprendizaje significativo, el cual sea asimilado adecuadamente en las estructuras cognitivas del sujeto y pueda ser aplicado en su diario vivir. Por otro lado, Escobar et al, (2016) sostiene que: “El proceso de enseñanza se articula con las creencias y patrones culturales, instaurados en la sociedad en relación con las concepciones de infancia, crianza y educación de cada época” (p. 68). En este sentido, como construcción cultural, la enseñanza responde a las exigencias y demandas culturales propias del contexto y del momento, puesto que a lo largo de la historia de la humanidad las concepciones sobre la infancia, sobre la educación y la crianza han ido evolucionando y transformándose constantemente.

En el momento actual, se concibe a la infancia como un periodo etario de crucial importancia para el desarrollo óptimo del ser humano, pues a la luz de diversos estudios científicos se ha comprobado, que durante los primeros años de vida tienen lugar los mayores hitos del desarrollo humano, en los aspectos físicos, cognitivos, del lenguaje, motrices, afectivo y sociales. Por consiguiente, es importante aprovechar este periodo vital para potenciar el desarrollo integral del sujeto. En el campo de la Educación Infantil, es importante tomar en consideración

las características particulares del educando, en función de esta etapa evolutiva. Puesto, que los primeros años de vida, constituyen una etapa crucial para que los estudiantes cimienten las bases para su desarrollo integral.

En tal virtud, Montenegro et al, (2016) menciona que la metodología didáctica: “se concibe como la acción sistematizada de seleccionar y organizar las actividades, los recursos y los tiempos para alcanzar los objetivos de formación definidos por la estrategia didáctica” (p. 208). Es importante resaltar que, el proceso educativo, debe ser un proceso ordenado y sistemático, para de esta manera, poder aprovechar al máximo los recursos disponibles y alcanzar los mejores resultados educativos. En este orden de ideas, Rodríguez y Arias (2020) en su trabajo de investigación bibliográfica-documental, han analizado una serie de artículos científicos que se enfocan en los métodos y técnicas de enseñanza en la Educación Infantil, determinando así que se han mencionado alrededor de 76 recursos, estratégicas, técnicas y métodos de enseñanza, entre los cuales se pueden evidenciar los que se muestran en la siguiente figura:

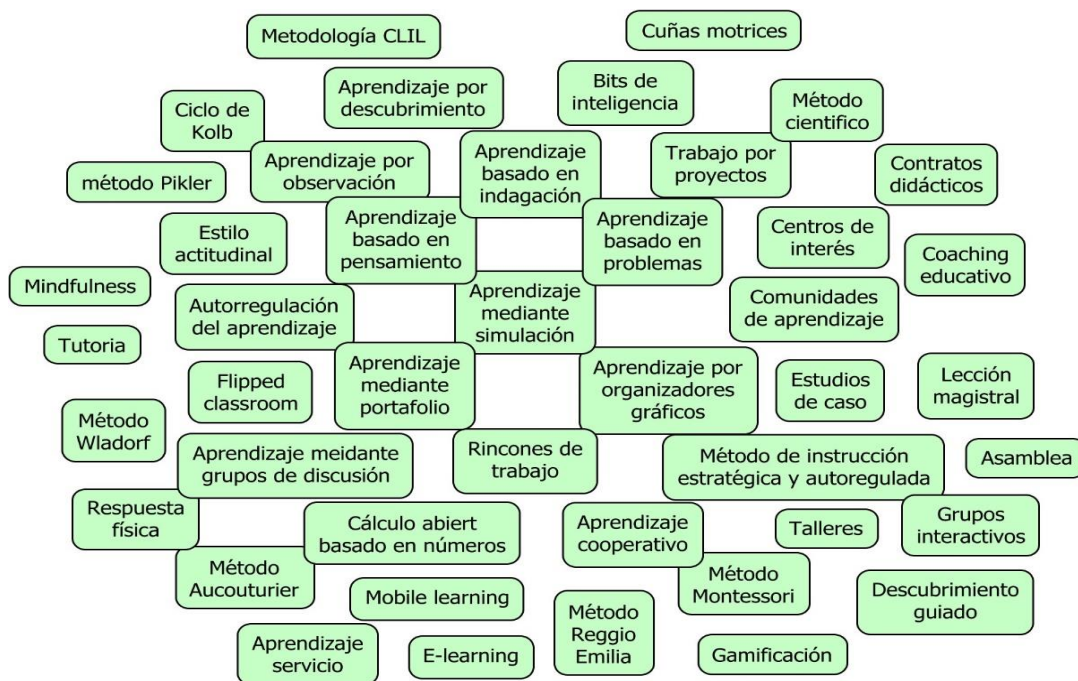


Figura 4: Métodos, técnicas y estrategias de enseñanza parvularia

Fuente: Rodríguez y Arias, 2020

En este sentido, se pueden evidenciar que existe una amplia gama de opciones, dentro de lo que son métodos, técnicas y estrategias para la enseñanza de los párvulos. A decir de Rodríguez y Arias (2020) es importante que, durante este nivel educativo, se empleen metodologías activas, que se caractericen por estructurarse en función de los intereses, motivaciones y necesidades del educando, priorizar la práctica y la experiencia propia del alumno, promover la motivación intrínseca, la creatividad, la iniciativa, las relaciones interpersonales y los valores.

LA GAMIFICACIÓN

Definición

La gamificación es el uso de elementos de un juego, ya sea virtual o no, en contextos lúdicos; con la finalidad de despertar el interés, generando un comportamiento específico, en un entorno atractivo de retroalimentación inmediata, que atraiga la atención del estudiante y lo desafíe constantemente.

Así mismo, Perrotta et al. (2014) afirma que estos son elementos que derivan del diseño de Videojuegos en una variedad de contextos. Es decir, poder usar elementos del juego en su diseño, para aumentar el compromiso y motivación de los participantes, el uso de la mecánica, del juego, su estética, el pensamiento de involucrar a las personas, motivar la acción, promoviendo el aprendizaje, lo que debe permitirle la resolución de problemas.

La tecnología y la creatividad en el ámbito educativo avanzan día a día desarrollándose actualmente con fuerza en la pandemia ocasionada por el COVID 19 a nivel mundial, mediante la aplicación del juego en el aula. Es así como, Jadán (2021) plantea que, tanto el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como la gamificación permiten la planificación y el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje, afirma que es una metodología diseñada apropiadamente para los alumnos de la nueva generación considerados nativos digitales y que requieren de equipos tecnológicos para que despierten en ellos la motivación y la atención, que les permita aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, que integre

dinámicas y mecánicas propias del juego desarrollando un aprendizaje significativo. Al hablar de dinámica, se refiere a los sentimientos, emociones que percibe el estudiante, las relaciones establecidas al momento de jugar, la narrativa que debe inventarse en forma cronológica, el progreso y restricciones que encuentra hasta llegar a su meta.

Antes de dar una definición de la gamificación, se establece la diferencia entre dos tipos de gamificación: retórica o superficial y profunda o real. La gamificación retórica, superficial o de contenido es la que tiene corto tiempo de duración porque se la aplica por ejemplo en una clase, mientras que la gamificación profunda o estructural, debido a la creatividad del docente se mantiene más tiempo (Cepeda, 2019).

Werbach y Hunter (2014) consideran a la gamificación como “el uso de elementos de los juegos y técnicas del diseño de juegos en contextos que no son de juegos” pero no es ingresar un juego en el aula sino ingresar los componentes del juego como la interacción para significar lo que se está haciendo como si fuera un juego. Indica además que, los fundamentos de la gamificación son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego.

Mecánica de aplicación de la gamificación

Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en la figura a continuación:

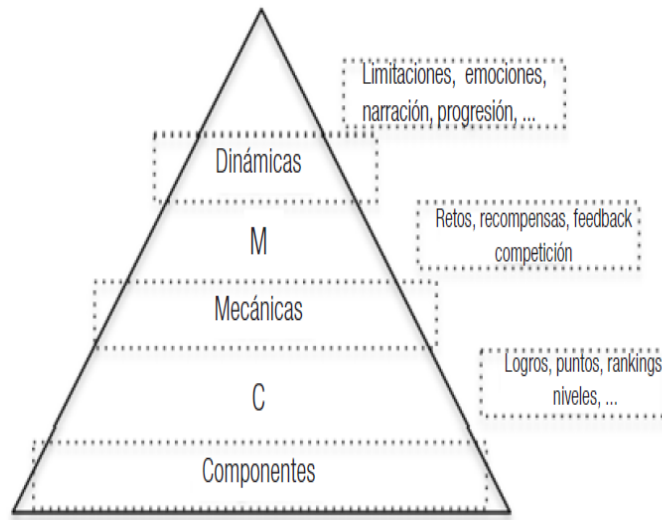


Figura 5: Pirámide de los elementos de gamificación

Fuente: Adaptado de Ortiz et al. (2018)

Características de la Gamificación

Al hablar de gamificación, se lo relaciona con juego, con aprendizaje basado en juego, con ludificación lo cual conlleva en algunas ocasiones, a que los docentes confundan la terminología. Desde el punto de vista lingüístico, ludificación es la traducción de la palabra gamification al español lo cual conlleva a la confusión. Las tres pertenecen al enfoque de la ludología que es “el estudio del juego desde la unión de diferentes disciplinas que permiten explicar el impacto que tiene este tipo de pasatiempo a nivel cultural en la sociedad” (Fernández, 2019).

La gamificación implica el diseño de un entorno educativo real o virtual en donde se utilizan reglas, normas, principios de los juegos. No necesariamente es una actividad lúdica o juego simple, se nutre del boceto de un ambiente real o virtual de carácter educativo. Este enfoque consiste en la utilización de juegos como medio de instrucción. El docente utiliza un contenido ya creado que se caracteriza por ser lúdico como apoyo para reforzar un tema o lección en particular.

Gamificación y Neuroeducación

En la entrevista con Guillén (2017), realizada en un canal de televisión en España, sobre el lanzamiento de su libro “Neuroeducación al aula”, se señala

también que el juego es indispensable en el aprendizaje, es un mecanismo natural que produce placer, produce la dopamina, fluyendo de mejor manera la información. El juego consigue emociones, recompensas y debe darse en toda etapa educativa, los elementos indispensables del juego son el reto asociado al juego y el otro es el feedback asociado al mismo. Guillén manifiesta muy enfáticamente que estamos programados para aprender a través de lo que nos motiva, y es muy cierto su afirmación al indicar que tal vez para el docente el estudiante no está motivado, pero no está motivado para ciertas cosas mientras que para otras situaciones si lo está, y está en la estrategia que el profesor utilice para encaminar la motivación al objetivo de aprendizaje planteado.

Un factor común que tienen los tres términos es el juego. La gamificación empieza con la psicología del juego, la predisposición al mismo. Chema (2020), manifiesta que los juegos en la educación están relacionados con la neurociencia porque activan el hipocampo y memoria a largo plazo de los estudiantes. Hay diferentes estudios sobre el uso de juego en las experiencias de aprendizaje, manifiesta también que ante los entornos lúdicos se activa el sistema límbico como la amígdala la cual al ser un regulador emocional libera dopamina que será determinante en el proceso de aprendizaje significativo porque los estudiantes aprenden de una manera más placentera algo que no les apetecía hacerlo por medio del juego (Santiago y Rodríguez, 2015).

Según Cogollor (2014) indica que gracias a la gamificación se tiene la posibilidad de convertir tareas monótonas y rutinarias en juegos divertidos que supongan un reto en base a estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables, cotidianos y divertidos, en búsqueda del cumplimiento del reto para las personas en general, ejemplo: el aprender un idioma puede ayudar mucho esta estrategia para desarrollar las destrezas del inglés mediante una narrativa interesante y divertida acorde a la necesidad y realidad de los estudiantes.

El autor Kapp (2012) en una de sus publicaciones titulada *“The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for*

Training and Education”, indica que la gamificación es más que dar o añadir puntos, tener niveles de juego o asignar medallas en el proceso de aprendizaje, es más bien repensar el diseño de aprendizaje porque el estudiante gana puntos por participar, por demostrar el conocimiento y no solo por lanzar los dados, por ejemplo.

Elementos de la gamificación

La gamificación se encuentra conformada por una serie de elementos como son, metas y objetivos, reglas, recompensas, retroalimentación, estatus visible, narrativa, libertad de elegir, libertad de equivocarse, cooperación y competencia, delimitación del tiempo, progreso y la sorpresa.

- **Metas:** Incrementar las interacciones y, fundamentalmente, procurar beneficios. Así como provocar cambios comportamentales en los procesos de aprendizajes (Brigham, 2015).
- **Objetivos:** Desarrollar técnicas de aprendizaje que extrapolan la dinámica de los juegos al sistema educativo con el propósito de lograr mejores resultados en la asimilación de los conocimientos, mejorar habilidades, o recompensar actuaciones concretas (Brigham, 2015).
- **Narrativa:** Explicar de forma detallada cada aspecto del juego, empleando el discurso lúdico representa una alternativa atrayente para el estudiante (Brigham, 2015).
- **Libertad de elegir:** Los juegos serios facilitan al estudiante la posibilidad de escoger el rol a desempeñar (Brigham, 2015).
- **Libertad para equivocarse:** En el ambiente del juego serio los estudiantes pueden errar sin que ello sea sancionado como ocurre en la vida real al no realizar un determinado deber o responsabilidad (Brigham, 2015).
- **Recompensas:** Premiar el esfuerzo al culminar una tarea, un llamado de alerta, cuando se encuentra realizando las actividades, la premiación por horas extras de trabajo, son positivos para el estudiante y el profesor que

incentivan el trabajo en el aula, premios, comentarios y retroalimentación, así como la presentación de tareas (Aranda & Caldera, 2018).

- **Retroalimentación:** comprende la expresión de opiniones, juicios fundados sobre el proceso de aprendizaje, con los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes (Brigham, 2015).
- **Estatus visible:** En la gamificación se facilita que quienes participan puedan visibilizar los avances de los demás (Brigham, 2015).
- **Cooperación y competencia:** Desde esta concepción se estimula a todos los participantes a involucrarse (Brigham, 2015).
- **Restricción de tiempo:** Cuenta con una variable adicional que es la presión de culminar las tareas (Brigham, 2015).
- **Progreso:** Está desarrollado de manera que se pueda orientar al estudiante para que organice los niveles y categorías (Brigham, 2015).
- **Sorpresa:** En el desarrollo del juego serio se incluyen actividades inesperadas (Brigham, 2015).

Gamificación para el desarrollo del Lenguaje

Los educadores se esfuerzan incesantemente por mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en las diferentes aulas de clases, adaptando la metodología docente a las distintas características de los estudiantes, influenciadas por un contexto en el que el acceso a al conocimiento por medio de dispositivos y sitios web, está marcando significativamente y rompiendo brechas en lo que concierne a paradigmas educativos. La dificultad del contexto socioeconómico, cultural y político está impactando directamente a la sociedad. Esta afectación nos incita a crecer asumiendo las crisis como oportunidades para el cambio y el bienestar común. Las tendencias actuales en el sistema educativo se están enfocando en la “construcción del conocimiento” de parte de estudiantes y docentes, esta interacción permite que ambos generen nuevos saberes. Las teorías cognitivas de Piaget destacan la relevancia del juego, cuando recoge tres fases de la evolución del pensamiento humano:

- (a) El juego funcional (o sensomotor);

- (b) El juego simbólico (vinculado a la ficción) y
- (c) Los juegos con reglas (el que se realiza en grupo).

La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable. Borrás (2015), señala que el juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula como puntuación, retos, medallas, etc. Los juegos permiten que los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se encaminen a obtener aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta que le sirve para alentar a su grupo de estudiantes.

Gamificación para la enseñanza de Párvulos

Sánchez (2009) describe de forma concreta los tipos de herramientas tecnológicas aplicables al proceso educativo, entre las cuales constan: *las herramientas de distribución de contenidos*, mediante las cuales se puede compartir información y recursos didácticos entre el profesor y sus alumnos; *las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica*, mediante las cuales se pueden generar interacción docente-estudiante o estudiante-estudiante, por ejemplo chats, wikis, foros, debates, diarios, videos, entre otras; *las herramientas de seguimiento y evaluación* puesto que a través de estas herramientas se pueden diseñar y ejecutar diversas formas de evaluación de aprendizajes; *las herramientas de administración y asignación de permisos* y las herramientas complementarias. Permitiendo evidenciar de esta manera, la variedad de tipos de herramientas tecnológicas que se pueden emplear para mejorar la inclusión en el ámbito educativo.

Sin embargo, acorde con los fines de la presente investigación se propone el abordaje de las herramientas didácticas en función de aplicaciones en línea, programas educativos y recursos multimedia, en primer lugar, se aborda su conceptualización de manera general, para luego concretar las herramientas

específicas a utilizar en la investigación enlazadas con los respectivos ámbitos y ejes de desarrollo y aprendizaje señalados en el Currículo Integrador.

Aplicaciones en línea: El nuevo marco tecnológico ha creado las bases para una nueva televisión digital integrada con la informática y las telecomunicaciones. Abuín y Vinader (2011) “La WWW se define como un conjunto de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. La WWW es un sistema distribuido que nos permite navegar con facilidad a través de cantidades ingentes de información” (p. 6). En este sentido, actualmente se dispone de una cantidad prácticamente ilimitada de información a través del internet, así como también de herramientas y aplicaciones, las cuales deben ser exploradas y valoradas por el docente.

Para determinar si tienen potencial pedagógico y pueden contribuir en el proceso educativo de los estudiantes, motores de búsqueda, aplicaciones de acceso a fuentes confiables de información, acceso a medios audiovisuales para mejorar la comprensión de los contenidos, juegos didácticos, redes sociales educativas, entre otras. En el caso de las aplicaciones en línea, podemos distinguir entre aquellas que son pagadas, otras que son gratuitas y otras que son mixtas. Las pagadas son aquellas que solicitan la cancelación de valores monetarios para su utilización, las gratuitas son aquellas que se pueden utilizar sin necesidad de cancelar algún valor, y otras herramientas permiten la utilización de un tiempo de prueba o un paquete gratuito, así como también paquetes o versiones pagadas que ofrecen más opciones de uso en la versión paga.

Programas educativos: En el caso de programas educativos, podemos encontrar tanto plataformas digitales, como entornos educativos, virtuales, aplicaciones de realidad aumentada, blogs, wikis, foros, entre otros que pueden aportar contenidos, recursos o actividades para promover la educación infantil.

Recursos multimedia: En el caso de los recursos multimedia, es necesario que estos se pueden encontrar ya en internet, como también cada docente, puede elaborarlos por medio de aplicaciones en línea, que permiten crear una amplia cantidad de recursos ajustados específicamente a las necesidades del docente, del estudiante, del contexto, del contenido y de los objetivos.

Tabla e. Gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los párvulos

Tipo de herramienta	Nombre	Descripción	Eje de desarrollo	Ámbito de aprendizaje
Aplicaciones en línea	Árbol ABC	Es un portal educativo en línea, que ofrece diversas actividades lúdicas diferenciadas para cada grupo etario, en relación con los diversos ámbitos, ya que tiene juegos de palabras, rompecabezas, juegos de memoria, juegos de matemáticas, juegos para colorear.	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Relaciones lógico-matemáticas Comprensión y expresión oral y escrita
	Mundo primaria	Se trata de otro portal educativo, en donde se pueden encontrar actividades interactivas enfocadas a las matemáticas, la lengua, las ciencias, juegos de memoria, juegos de atención, juegos de lógica, juegos de música, juegos de parejas, juegos de puzzles.		Comprensión y expresión artística Expresión corporal
	Cokitos	Es una aplicación en línea que contiene diversos tipos de juegos, de estrategia, sudoku, sopas de letras, crucigramas, tres en raya, sopa de números.		
	Leoteca	Es una biblioteca virtual, tipo red social, en donde se pueden visualizar libros y literatura infantil en modo libro álbum, con un importante contenido gráfico.	Expresión y comunicación	Comprensión y expresión oral y escrita

	Vedoke	Es un portal con juegos didácticos que permiten abordar diversas temáticas, sobre todo, diferencian las actividades lúdicas en función del nivel educativo, las actividades se plantean con un esquema y escenarios novedosos e interesantes.	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Relaciones lógico-matemáticas Comprensión y expresión oral y escrita Comprensión y expresión artística Expresión corporal
	Jigsaw Planet	Es una plataforma que permite armar rompecabezas en línea, con diferentes niveles de dificultad, pero más importante permite también crear nuevos rompecabezas de acuerdo con las necesidades del educador.	Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Expresión corporal
Programas educativos	Castle book	Es un programa instalable que permite jugar mediante la construcción de escenarios e historias en un interfaz amigable para los párvulos.	Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Expresión corporal
	Jclik	Es una aplicación instalable, que permite la creación de recursos multimedia, dispone de bases de datos de recursos de otros usuarios, así como también, permite compartir los	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural

		recursos propios en la red.	Expresión y comunicación	Relaciones lógico-matemáticas Comprensión y expresión oral y escrita Comprensión y expresión artística Expresión corporal
Recursos multimedia	Genially	Se trata de una plataforma en línea que permite crear una serie de recursos interactivos, por medio de presentaciones que integran imágenes, sonidos, videos.	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural Expresión y comunicación	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Comprensión y expresión oral y escrita Comprensión y expresión artística Expresión corporal
	Happy learning	Se trata de un canal de YouTube con vídeos cortos relacionados con materias como ciencias de la naturaleza, curiosidades, lengua, inglés, matemáticas, el mundo animal y por supuesto, canciones muy pegadizas.	Desarrollo personal y social Descubrimiento del medio natural y cultural	Identidad y autonomía Convivencia Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural Relaciones lógico-matemáticas
	Smile and Learn - español	Es un canal de YouTube, que se enfoca en la creación de contenido multimedia en diversos temas para la educación infantil.	Expresión y comunicación	Comprensión y expresión oral y escrita Comprensión y expresión artística

	Story Bird	Es una plataforma mediante la cual se pueden crear historietas para abordar diversos contenidos temáticos.		Expresión corporal
--	------------	--	--	--------------------

Fuente: Varios autores

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Dependiente

CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL

Antes de hablar sobre el currículo es necesario entender que es la educación inicial se define a la misma como el ciclo de estudios que se encarga de niños y niñas de 0 a 5 años, de la edad conocida como la primera infancia estos primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo integral del ser ya que potencia y estimula el potencial biológico, afectivo, cognitivo, social y de sus habilidades mismas que le servirán en la vida futura.

En el Ecuador, el Ministerio del Ecuador, es el ente rector y el principal responsable de la educación del país, en este sentido tiene entre sus atribuciones el desarrollar el documento que plasma los contenidos programáticos (currículo) que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los diferentes niveles educativos. De este modo surge el Currículo de educación Inicial, el mismo que se identifica con criterios de secuencialidad los aprendizajes básicos de este nivel educativo, atendiendo la diversidad personal, social y cultural de los estudiantes, del mismo modo contiene orientaciones metodológicas y de evaluación que guiarán a los docentes en este nivel de educación.

Es importante señalar lo que expresa Rogo, (1993), en uno de sus varios estudios plantea que: los niños requieren un tipo de educación que les permita ser activos donde el entorno de aprendizaje se comparte y las actividades son significativas, es así que el desarrollo cognitivo de los niños es un aprendizaje que

tiene lugar a través de la participación guiada en la actividad social que conjunto con sus compañeros se apoyan y estimulan en sus destrezas para utilizar instrumentos de la cultura.

Tomando en consideración lo que Ausubel plantea como un aprendizaje significativo, el mismo que establece que un niño es capaz de aprender significativamente cuando construye nuevos conocimientos sobre la base de una idea general.

Es así que el Currículo de Educación Inicial reúne aspectos que hacen efectivo el desarrollo y el aprendizaje de los niños de 0 a 5 años a través de habilidades y destrezas que potencian su pensamiento, actitudes de exploración, experimenta, jugar, crear, construir, acompañados de la parte sentimental como sentirse amados, protegidos, valorados formando seres integrales capaces de interactuar en el mundo actual.

Con la finalidad de evidenciar los aspectos más relevantes del currículo a continuación se citan los principales atributos que lo caracterizan:

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	• Responden a la formación integral de los niños y van orientadas a diferentes oportunidades de aprendizaje.
AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	• Son espacios curriculares mas específicos , que se deriva de los ejes de desarro, identifican secuencias y organizan los objetivos
OBJETIVOS DE SUBNIVEL	• Orienta las expectativas que se requieren alcanzar en cada subnivel, a partir de este se derivan los objetivos del aprendizaje.
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	• Son enunciados del logro de las destrezas que se desea alcanzar en un período determinado
DESTREZAS	• Las destrezas se expresan respondiendo a la interrogante, y a los progresos del niño en su desarrollo y aprendizaje.
ORIENTACIONES METODÓLOGICAS	• Es el conjunto de sugerencias didácticas, cuyo objetivo es guiar la opción del docente.
ORIENTACIONES PARA EL PROCESO LA EVALUACIÓN	• Es el conjunto de sugerencias técnicas que permiten tomar decisiones

Figura 6: Currículo de Educación Inicial 2014.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

EJE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN

Definición

Se consideran como fundamentales aquellos procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices, el niño aprende desde su nacimiento a conocer su propio cuerpo y lograr la comprensión e interacción con su entorno inmediato de esta manera en torno a este eje se consolidan aquellos procesos que permiten desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, a través de diversos lenguajes y lenguas como medios para expresar sus pensamientos, emociones y que les permita relacionarse con la sociedad.

A continuación, se detallan los ejes del desarrollo del aprendizaje, con su correspondiente ámbito identificados para la Educación Inicial, con los ejes de aprendizaje y sus componentes coherentes con sus emociones, plasmando sus ideas y aprendizajes.

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL	
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	
	0-3 años	3-5 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía
		Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje
		Expresión artística
	Exploración del cuerpo y motricidad.	Expresión corporal y motricidad

Figura 7: Bloque de Educación Inicial

Fuente: Currículo Inicial MINEDUC

El desarrollo del lenguaje en el niño va a estar íntimamente ligado con la incorporación de los sonidos de las palabras, la internalización de estos sonidos asociados a signos o símbolos, que a su vez tendrá que reproducir mediante el habla. En este sentido, el desarrollo del lenguaje es parte del desarrollo cognitivo o de la inteligencia, que a su vez tiene implicancias directas con el desarrollo emocional o afectivo, por tal razón se indica los siguientes tipos de lengua que se hace referencia en este trabajo investigativo.

A continuación, se detalla el Currículo de Educación Inicial para el eje de expresión y comunicación en el Ámbito Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

Objetivos de subnivel: desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.				
Objetivos de aprendizaje	Destrezas hasta 6 meses	Destrezas de 6 meses a 1 año	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años
Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del juego simbólico.		Expresar sus necesidades y deseos utilizando gestos y movimientos sencillos.	Comunicar sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos, movimientos.	Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.
	Realizar gestos de alegría ante los movimientos corporales que realiza el adulto cuando canta o ejecuta alguna acción.	Imitar gestos de movimientos del adulto relacionados con acciones y canciones de cuna e infantiles.	Imitar acciones que representan a personas, objetos y animales. Imitar movimientos sencillos tratando de seguir el ritmo de las canciones.	Representar a animales y personas mediante el juego simbólico. Realizar movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo.
Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.	Comprender órdenes muy sencillas acompañadas de gestos.		Responder a preguntas sencillas.	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad. Participa en conversaciones breves mediante preguntas.
		Realizar acciones que demuestran la comprensión de palabras y órdenes sencillas.	Demostrar la comprensión del significado de algunas palabras y frases al escuchar cuentos sobre sí mismo o su familia, respondiendo preguntas.	Demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los paratextos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.
	Poner atención al escuchar canciones.	Reaccionar al escuchar canciones.	Intentar seguir canciones y rimas cortas y sencillas.	Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas.

Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación crecientes así como de la estructuración progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros.	Reproducir sonidos sencillos y repetir cadenas silábicas espontáneamente.	Pronunciar sonidos, fonemas, sílabas y palabras pivotes que son básicamente comprendidas por la familia y las personas que lo cuidan.	Pronunciar palabras y frases que son básicamente comprendidas por la familia y las personas que lo cuidan.	Pronunciar con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal, pudiendo presentarse dificultad en ciertos fonemas.
	Reír fuertemente.	Imitar la acción de soplar.	Imitar movimientos de mejillas, lengua y labios y realizar la acción de soplar.	Realizar movimientos más complejos de mejillas, lengua, labios y glotis.
	Expresarse empleando sílabas para comunicar sus requerimientos.	Expresarse empleando la palabra frase para comunicar sus requerimientos.	Expresar frases sencillas de dos palabras para comunicarse.	Expresar frases comprensibles de más de dos palabras, empleando indistintamente sustantivos, verbos, adjetivos pronombres y artículos.
		Utilizar un número reducido de palabras en su lenguaje verbal.	Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal.	Manejar en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

Figura 8: Bloque de Educación Inicial

Fuente: Currículo Inicial MINEDUC

Las intervenciones durante la primera infancia presentan como objetivo garantizar el desarrollo infantil integral, sano, motivado e incentivar las habilidades cognitivas del niño. Los principales objetivos de este proceso comprenden el desarrollo físico de acuerdo con los indicadores antropométricos y funciones motoras; desarrollo de las capacidades cognitivas incentivando la capacidad de resolver problemas, memoria o atención; comunicación a través de balbuceos, palabras, luego frases y oraciones; y habilidades socioemocionales como autonomía, confianza, relaciones con otras personas, manejo del comportamiento.

La educación durante la primera infancia posee la potencialidad de incentivar beneficios acumulativos y mejorar el proceso de desarrollo de los niños (Hermida, 2017).

DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

Definición

Una de las formas más importantes de comunicación es el lenguaje oral, los seres humanos utilizamos este tipo de comunicación para transmitir, expresar, compartir información, sentimientos, pensamientos, así como el conocimiento. San Andrés Carmen, define al lenguaje como “cualquier forma de expresión al servicio de la comunicación, el mismo que se apoya en un sistema de signos, tonos, sonidos y reglas formalmente definidos, existen diferentes tipos de lenguaje y en todos se emplean diferentes signos que permiten la comunicación”.

Todo sistema lingüístico que utilicen signos sonoros para transmitir un lenguaje contribuye el lenguaje verbal puede presentarse de dos formas oral o escrito. Es así como el ser humano a partir de un pequeño número de sonidos es capaz de producir muchos significados, puede combinar fonemas y lograr comunicarse.

Mientras que, para Jiménez Miguel, Gonzáles, (2014), mencionan que el “Lenguaje es un sistema de signos que engloba un vocabulario determinado, así como una serie de leyes gramaticales y fonéticas”. (p.24)

Por lo tanto, la adquisición de la lengua y el progreso en el dominio de los distintos mecanismos lingüísticos posee un carácter uniforme y universal en todas las culturas y lenguas. No obstante, el niño o la niña pueden experimentar grados de diferencias entre sus pares, a razón del idioma y la multiplicidad de códigos que cada grupo social o generacional al que pertenece.

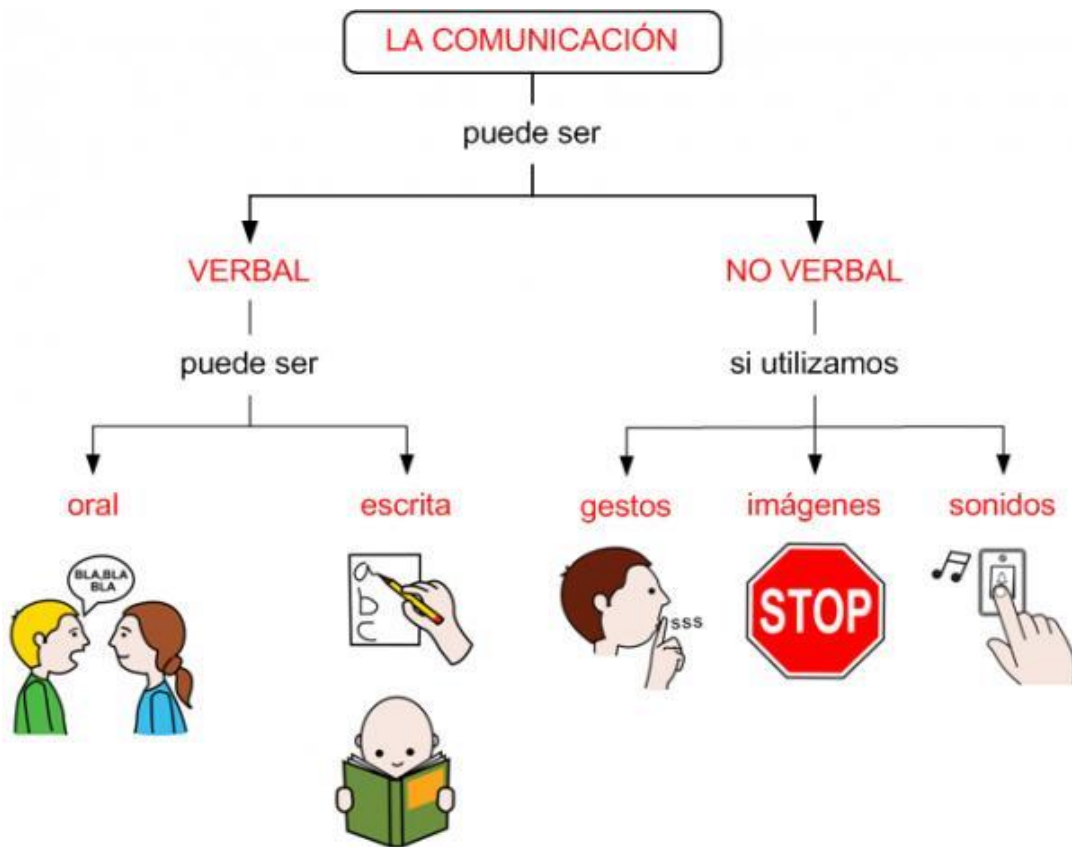


Figura 9: Bloque de Educación Inicial

Fuente: <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/que-es-el-lenguaje->

Tipos de Lenguaje

Existen dos tipos de lenguaje: verbal y no verbal.

- **Lenguaje No Verbal:** es aquel que utiliza un sistema de signos no sonoros que permiten la comunicación, por lo que toda forma de expresión que no sea verbal o escrita es considerada como lenguaje no verbal, entre estos se encuentran los movimientos corporales, los gestos faciales, por lo que es conocido como el arte de expresar sin hablar, y es importante porque es el primero que emplea el ser humano para expresarse a través del lenguaje corporal.
- **Lenguaje Verbal:** Es conocido como todos sistema lingüístico que utilice signos sonoros para transmitir un mensaje, este es conocido como lenguaje verbal, y puede presentarse de dos maneras oral y escrito cada uno tiene sus

propias características pero se encuentran estrechamente relacionados ya que el ser humano primero aprende hablar para luego escribir, y para entender un escrito debe saber leer y en el acto de leer se emiten sonidos, algunos autores priorizan el lenguaje oral sobre el escrito ya que es más usado, más emotivo y más directo.

Funciones del Lenguaje Oral

Para Jakobson, (2015), citado por Jiménez las funciones del Lenguaje son:

- **Función Comunicativa:** Es la función que abarca todo el proceso comunicativo, es decir el lenguaje de transmitir y receptor.
- **Función Expresiva:** Su finalidad es expresar estados de ánimo dentro de la comunicación.
- **Función Conativa:** Se trata cuando el hablante influye sobre el oyente.
- **Función Fática:** Se produce cuando los interlocutores verifican el canal de comunicación.
- **Función Poética:** Se produce cuando se utilizan alteraciones en la voz, rimas, entre otras.
- **Función Metalingüística:** Se desarrolla cuando utilizamos lenguaje para hablar del mismo, es decir se usa como instrumento de la comunicación. (p. 221).

Componentes del Lenguaje Oral

La comunicación oral y escrita tiene varios componentes, así lo señala Gálvez Mendoza, M. E. (2018), señala aspectos importantes sobre el área de comunicación y lenguaje, el autor hace referencia a tres componentes relevantes para la comunicación oral y escrita:

1. Actitudes comunicativas
2. Estructuración lingüística
3. Literatura e iniciación a la comprensión lectora.

- **Actitudes Comunicativas:** Incluye las competencias que permiten estimular el sistema fonológico para lograr el funcionamiento óptimo de cada uno de los órganos que lo conforman, favoreciendo así la capacidad de articular con precisión los fonemas de su idioma. Todo ello facilitará, eventualmente, el desarrollo de la habilidad para comunicarse con las demás personas. Entre las actitudes comunicativas, también es necesario desarrollar la destreza de escuchar, concebida como algo más que simplemente oír. Escuchar requiere atención activa y consciente de los sonidos del idioma con el propósito de obtener significado. Este componente también proporciona al niño y a la niña la oportunidad de trabajar la modulación de la voz que brinda una amplia gama de matices y tonalidades con las que se enriquece el significado de las palabras.
- **Estructuración Lingüística:** Está orientado a la capacidad de utilizar los aspectos sintácticos, combinación y ordenamiento de los morfemas en determinados patrones y secuencias. y semántico estudio sistemático del significado de los elementos del lenguaje que permiten al niño y a la niña generar una expresión fluida y coherente en su idioma materno. La forma más sencilla y directa de desarrollar este componente consiste en la facilitación de oportunidades para que los niños y las niñas hablen en un ambiente relajado y de respeto.
- **Literatura e Iniciación a la Comprensión Lectora:** Aborda la enseñanza de la literatura como un acercamiento a la expresión estética de la lengua que genera mundos ficticios y permite el establecimiento de múltiples significados. El contacto con el material literario en este nivel proporciona a los y las menores la oportunidad de comprobar hipótesis y enfrentarse a la resolución de tareas por medio de comentarios y discusiones. Se recomienda utilizar material gráfico impreso que estimula la habilidad de decodificar símbolos escritos.

Teorías del Lenguaje

A continuación, se resumen las principales aportaciones sobre las teorías acerca de la adquisición del lenguaje tomado como fuente a varios autores:

Tabla 2. Resumen de teorías *relacionadas al desarrollo del lenguaje*

NOMBRE DE LA TEORÍA Y SU AUTOR	PRINCIPALES CONTRIBUCIONES DE LA TEORÍA
Conductismo de SKINNER	Según el conductismo los niños adquieren el lenguaje mediante la imitación, existe un condicionamiento, es decir si el niño responde correctamente al estímulo del adulto es recompensado caso contrario es corregido y de aquí se deriva el aprendizaje del lenguaje.
Innatismo de CHOMSKY	Este autor sostiene que el ser humano adquiere el lenguaje de forma innata, ya que nace con la capacidad de hacerlo; adquiriendo cada vez más conocimiento convirtiéndolo en el único responsable de su crecimiento personal sin importar los estímulos que reciba o no del entorno.
Constructivismo de PIAGET	Sostiene que el desarrollo del lenguaje está estrictamente ligado con el desarrollo de la inteligencia, expone que el desarrollo de la inteligencia se va dando desde que el niño nace sin embargo el desarrollo del lenguaje toma más tiempo y para ello se necesita cierta madurez física por parte del individuo.
Constructivismo social de VIGOTSKY	Para Vigotsky todo conocimiento tiene una base social, primero se aprende interactuando para luego interiorizarlo, tomando en cuenta al lenguaje como un conocimiento adquirido y aprendido.
Desde un punto de vista actual GENISHI Y DYSON	Esta teoría combina todas las anteriores, expresa que el lenguaje se adquiere de forma innata pero también al interactuar socialmente, sin olvidar que el ser humano tiene la capacidad de modificar y usar el lenguaje como mejor crea conveniente.

Fuente: Gómez Ana 2010 pág. 38.

Planos de Desarrollo del Lenguaje

Los planos del lenguaje son los diversos contextos donde se desarrolla la comunicación, el autor Arrizabalaga, Á. R., & Velasco, S. R. (2016) indican que se pueden definir tres planos de ámbito general, aunque siempre hay que considerar la estrecha relación que existe entre ellos.

- **Plano Comunicativo (formas de expresión):** Corresponde al sistema de representación formado por signos (articulados y socialmente consensuados), que estarían organizados por medio de unos elementos formales de combinación (gramática). Permite compartir la experiencia personal, la acumulada por la especie y la expresión emocional. Por tanto, su uso facilitaría un mejor y permanente conocimiento de la realidad. Su estudio entra en el terreno de la lingüística. Sin embargo, las estructuras anatómicas y fisiológicas que participan en la producción y comprensión de estos signos serán estudiadas por las disciplinas biológicas que analizan la anatomía y fisiología humana.
- **Plano Social (comunicación externa).** Forma una conducta voluntaria que regula la acción conjunta de los componentes de una comunidad. Facilita la interacción social al desarrollar las conductas personales y sociales. Relaciona la conversación con la conducta simultánea o posterior a la misma, donde pueden valorarse los antecedentes, posibles respuestas y consecuencias de tal acción. Destaca la voluntariedad e intencionalidad en la realización de tal proceso lingüístico, donde entraría en juego el concepto de teoría de la mente. Entra en los cometidos doctrinales de la sociología y psicología.
- **Plano Cognitivo (comunicación interna).** Sería una interacción cognitiva entre el lenguaje y el pensamiento, facilitando el pensamiento racional por medio de diversos procesos internos, como son el lenguaje interno, el pensamiento verbalizado, el lenguaje intelectualizado, el procesamiento computacional de la información, el desarrollo de las capacidades de

abstracción, la simbolización, la conciencia reflexiva, el aprendizaje, etc. Su estudio estaría a cargo de la neurología y psicología (psicobiología).

De la unión de estos tres planos es de donde ha surgido el lenguaje simbólico. Por tanto, su estudio desde todos los puntos de vista doctrinales se hace imprescindible para conocer los pormenores de su origen. El docente debe utilizar diferentes ejercicios de acuerdo con el estilo de aprendizaje de los estudiantes, ser creativo e innovador, crear un ambiente que favorezca el desarrollo, partir de actividades simples a complejas, estimular constantemente el aprendizaje de los estudiantes.

En la etapa inicial se debe preparar la estimulación de las funciones básicas para iniciar el aprendizaje formal, y las actividades lúdicas deben ser consideradas como estrategia pedagógica primordial, debido a que el juego es una actividad placentera que incentiva y motiva al aprendizaje y desarrollo de todas sus áreas sobre todo la del lenguaje que es el campo de estudio de esta presente investigación.

Trastornos Específicos del Lenguaje

Para analizar los trastornos específicos del lenguaje se puede mencionar lo que señala el DSM-IV es una clasificación de los trastornos mentales confeccionada para uso clínico, educacional y de investigación. Las categorías y los criterios diagnósticos, así como las definiciones del texto, deben ser utilizados por personas con experiencia clínica; no es aconsejable que los profesionales con escasa información y experiencia clínica hagan uso del manual. Aquí se analizan Trastornos de la comunicación, estos trastornos se caracterizan por deficiencias del habla o el lenguaje, e incluyen trastorno del lenguaje expresivo, trastorno mixto del lenguaje receptivo expresivo, trastorno fonológico, tartamudeo y trastorno de la comunicación no especificado.

- ***Trastornos del aprendizaje.*** La denominación de trastorno de las habilidades académicas que aparecía en el DSM-III-R ha sido modificada para reflejar lo que es un uso clínico común. Se ha cambiado el criterio de

exclusión (Criterio C) para permitir un diagnóstico de trastorno del aprendizaje en presencia de un déficit sensorial cuando las dificultades en el aprendizaje sean superiores a las habitualmente asociadas al déficit sensorial en cuestión. Además, se ha modificado el criterio de exclusión del DSM-III-R para permitir el diagnóstico de un trastorno del aprendizaje en presencia de una enfermedad médica (o neurológica). A diferencia de lo que sucedía en el DSM-III-R, los trastornos del aprendizaje han sido codificados en el Eje I del DSM-IV.

- ***Trastornos de la comunicación.*** Esta sección ha reunido bajo un solo encabezamiento todos los trastornos del habla y el lenguaje que en el DSM-III-R se incluían en dos secciones separadas: trastornos específicos del desarrollo y trastornos del lenguaje no clasificados en otros apartados.
- ***Trastorno del lenguaje expresivo.*** Este diagnóstico ya no se excluye en presencia de un déficit motor del habla, un déficit sensorial o una privación ambiental cuando las dificultades del lenguaje sean superiores a las habitualmente asociadas a tales problemas. A diferencia de lo que sucedía en el DSM-III-R, el trastorno del lenguaje expresivo se codifica en el Eje I del DSM-IV.
- ***Trastorno mixto del lenguaje receptivo-expresivo.*** Este diagnóstico sustituye al trastorno del desarrollo del lenguaje receptivo del DSM-III-R, reconociendo el hecho de que los problemas del lenguaje receptivo no ocurren aisladamente, sin ir acompañados de problemas del lenguaje expresivo. Este diagnóstico ya no se excluye en presencia de un déficit motor del habla, un déficit sensorial o una privación ambiental cuando las deficiencias del lenguaje sean superiores a las habitualmente asociadas a estos problemas. A diferencia de lo que sucedía en el DSM-III-R, el trastorno mixto del lenguaje receptivo-expresivo se codifica en el Eje I del DSM-IV.
- ***Trastorno fonológico.*** A fin de adaptarse a la terminología actual, se ha modificado el nombre de trastorno del desarrollo de la articulación que aparecía en el DSM-III-R. Este diagnóstico ya no se excluye en presencia de un déficit motor del habla, un déficit sensorial o una privación ambiental

cuando las deficiencias del lenguaje sean superiores a las habitualmente asociadas a estos problemas. A diferencia de lo que sucedía en el DSM-III-R, el trastorno fonológico se codifica en el Eje I del DSM-IV.

- **Tartamudeo.** La tabla de criterios del DSM-III-R consistía en una definición de una sola frase. Se han añadido criterios más específicos y amplios.

También se puede indicar las causas más relevantes en los trastornos más comunes al trabajar con niños que son:

Tabla 3. Trastornos Específicos del Lenguaje

TIPO DE TRASTORNO	ACLARACIÓN
<p align="center">Trastorno del desarrollo del lenguaje expresivo</p>	<p>Es una afección en la cual un niño tiene una capacidad por debajo de lo normal en cuanto a vocabulario, decir oraciones complejas y recordar palabras. Sin embargo, un niño con este trastorno puede tener las habilidades normales del idioma necesarias para entender la comunicación verbal o escrita. El trastorno del desarrollo del lenguaje expresivo es común en niños en edad escolar. Las causas no se comprenden bien. El daño al cerebro en el encéfalo y la desnutrición pueden ocasionar algunos casos. Los factores genéticos también pueden estar involucrados.</p>
<p align="center">Trastorno del desarrollo del lenguaje articulatorio</p>	<p>Dislalia. Este trastorno del habla consiste en la dificultad de articular o pronunciar correctamente fonemas. Las personas con dislalia omiten ciertos sonidos, o los sustituyen por otros de forma incorrecta.</p>
<p align="center">Trastorno del desarrollo del lenguaje comunicativo</p>	<p>Entre las causas se incluyen: Problemas auditivos y sordera. Problemas con la voz, como la disfonía o los problemas causados por el labio leporino o paladar hendido. Problemas del habla, como el tartamudeo. Los trastornos de la comunicación comprenden las deficiencias del lenguaje, el habla y</p>

	la comunicación que no pueden atribuirse a un déficit auditivo o sensorial, disfunción motora u otras afecciones médicas o neurológicas, discapacidad intelectual o retraso global del desarrollo.
--	--

Fuente: Herrera JI, Borges S, Guevara GE, Román I. (2008). La estimulación del desarrollo del lenguaje en la edad preescolar, una propuesta desde su componente léxico-semántico.

Hemisferio Cerebral y lenguaje

El cerebro está dividido en dos mitades o hemisferios. Dentro de cada mitad, ciertas regiones controlan funciones específicas. Los dos lados del cerebro son muy parecidos, pero hay una gran diferencia en cómo procesan la información. A pesar de sus estilos contrastantes, las dos mitades del cerebro no funcionan de manera independiente entre sí.

La teoría es que las personas tienen cerebro izquierdo o derecho, lo que significa que un lado del cerebro es dominante. Si eres mayormente analítico y metódico en tu razonamiento, se dice que predomina el cerebro izquierdo. Si sueles ser más creativo o artístico, se considera que es el cerebro derecho el predominante. Esta teoría se basa en el hecho de que los dos hemisferios del cerebro funcionan de manera diferente. Esto salió a la luz por primera vez en los años 60, gracias a la investigación del psicobiólogo y ganador del Premio Nobel Roger W. Sperry, en el cual se determina:

- El cerebro izquierdo es más verbal, analítico y ordenado que el cerebro derecho. A veces se le llama cerebro digital. Es mejor en cosas como leer, escribir y hacer cálculos.
- El cerebro derecho es más visual e intuitivo. A veces se le conoce como el cerebro analógico. Su forma de pensar es más creativa y menos organizada.

Por tal razón todos los aspectos relacionados al lenguaje inician en el hemisferio izquierdo para la articulación, comprensión y desarrollo de este proceso lingüístico.

Inclusión Educativa para la mejora de lenguaje

En el Ecuador existe una propuesta del Ministerio de Educación sobre inclusión, a través de las Escuelas Inclusivas y las UDAI, buscan la eliminación de barreras en beneficio del derecho a una educación de calidad con calidez que atienda a la diversidad, a través del acceso, permanencia, aprendizaje, participación promoción y culminación de todos los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores, en todos los servicios, programas, modalidades, sostenimientos, jornadas y niveles educativos a nivel nacional, donde se hacen diferencias grandes entre integración e inclusión que se detallan en Modelo Nacional de Gestión y Atención para Estudiantes con NEE asociados a la discapacidad de las Instituciones Educativas Especializadas, que indica:

Tabla 4. Integración Vs. Inclusión

Integración	Inclusión
<ul style="list-style-type: none">• La integración es parcial y condicionada.	<ul style="list-style-type: none">• La inclusión es total e incondicional.
<ul style="list-style-type: none">• Pide concesiones a los sistemas.	<ul style="list-style-type: none">• Exige rupturas en los sistemas.
<ul style="list-style-type: none">• Las personas con discapacidad se adaptan a las necesidades de los modelos que ya existen en la sociedad, que hace solamente ajustes.	<ul style="list-style-type: none">• La sociedad se reorganiza para atender a la diversidad en igualdad de condiciones.
<ul style="list-style-type: none">• Defiende el derecho de las personas con discapacidad.	<ul style="list-style-type: none">• Defiende el derecho de todas las personas, con y sin discapacidad.
<ul style="list-style-type: none">• Es un concepto que pone énfasis en la integración de la población con discapacidad en la educación ordinaria.	<ul style="list-style-type: none">• Es un concepto que pretende hacer efectivos los derechos a la igualdad de oportunidades y la participación de la población en general.
<ul style="list-style-type: none">• Pone énfasis en las condiciones de acceso de la población con discapacidad en la educación ordinaria, con limitaciones en la participación y el aprendizaje efectivos.	<ul style="list-style-type: none">• Implica aquellos procesos que llevan a disminuir las barreras para el acceso, el aprendizaje, el juego y la participación de todo tipo de estudiantes.

Fuente: Blanco, UNESCO, Ainscow y otros

Es importante entonces, mirar aquella realidad a la que nos enfrentamos como docentes en el aula, pues la labor que plantea la inclusión es efectivamente desafiadora y dura, incluso criticada dentro de los círculos docentes, pues muchas veces significa realizar todo un trabajo adicional independiente, no completamente visibilizado y reconocido. Para acoger alumnos con NEE, bajo las actuales disposiciones, es necesario realizar otra planificación, usar metodologías particulares, técnicas adecuadas y evaluaciones diferentes dedicadas muchas veces a uno o dos casos por aula, que, si bien merecen el esfuerzo, también significa restar dedicación al resto de estudiantes.

Para enfrentar este tipo de labores, el docente, a parte de sus ocho horas de trabajo diario, tiene que buscar espacio en su hogar y dar cinco o más horas extras para completar las acciones necesarias, tiempo que no es remunerado y muchas veces afecta la convivencia social dentro de los hogares.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de investigación

La investigación se basó en el Paradigma crítico-propositivo, su accionar se dirige a recabar información de la fuente y someterla a un análisis estadístico, para determinar la esencia del fenómeno causa-efecto con respaldo en su marco teórico. Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación: propositivo en cuanto la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución, ejecuta y evalúa en un clima de sinergia y proactividad.

La presente investigación se sustentó en un enfoque mixto (semi cuali-cuantitativo), debido a que se implementa un estudio literario, basado en los principales autores de las corrientes educativas – formativas de los procesos de enseñanza en etapa inicial hasta la básica media, se tomarán datos específicos de los procesos de enseñanza – aprendizaje en la institución objeto de estudio (Stott & Ramil, 2017). Adicional, porque “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas” (Hernández, 2014, p. 16). Es decir, realiza un análisis descriptivo e interpretativo del problema observando a la población de estudio de forma minuciosa para la determinación de los resultados obtenidos, se aplicaron técnicas e instrumentos de investigación para análisis cuantitativo, como la encuesta/cuestionario, dirigida a los docentes del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi, de igual forma se aplicaron técnicas e instrumentos para análisis cualitativo como la entrevista/guía de entrevista a las autoridades, la técnica de observación/ficha de observación a los niños del nivel inicial 2 de la institución educativa en mención, lo que dio una mayor solidez a la investigación .

Modalidad

La modalidad de la investigación es básica, ya que se procuró aumentar el conocimiento de las variables correspondientes al objeto y campo de estudio; también se realizó una investigación descriptiva y documental en su tipo; la primera, ayudó a verificar, si las causas identificadas en el planteamiento del problema (a través del árbol de problemas) son las adecuadas. En el trabajo de investigación, además, se plantean alternativas de solución viables al problema de estudio. La segunda se basó en tomar contacto directo con la realidad en la cual se produce el problema de investigación y la revisión de textos para análisis.

Tipos de investigación y métodos

- **Descriptiva:** Además, se emplea un tipo de investigación descriptiva mediante la cual se observa, analiza y describe la forma en la que se manifiestan diferentes situaciones, además que se describe la conducta de los diferentes objetos de estudio, permite identificar las características de la realidad circundante y por ende se pretende buscar las explicaciones necesarias en relación con las causas y efectos del problema. De esta manera se analizan los datos y características obtenidos de la población de estudio en este caso (autoridad, docentes y estudiantes).
- **Bibliográfica-documental:** Esta investigación se centra en el tipo de investigación documental ya que se requiere del empleo de fuentes bibliográficas como medio de consulta, ya sean estas, tesis, artículos científicos de revistas, libros, internet y demás documentos necesarios para validar y complementar la información propuesta a lo largo de este estudio y que se constituyen en fuentes sumamente confiables. De esta forma se puede dar respuesta y encontrar las soluciones necesarias al problema planteado relacionando en cierta manera la información existente de otras fuentes con las nuevas ideas propuestas.
- **De campo.** Mediante este tipo de investigación se puede extraer información necesaria de forma directa mediante la utilización de

técnicas como son la entrevista, la encuesta y observaciones a fenómenos o hechos, para de esta manera poder tomar datos necesarios para registrarlas, dando a conocer la problemática que se da en ese momento en la institución educativa.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población y Muestra

Población

La población de estudio que se tomó en cuenta para realizar la presente investigación estuvo conformada en su totalidad por 26 personas; 22 estudiantes de los cuales 15 de género femenino y 7 de género masculino, 3 docentes que trabajan con estudiantes y la directora de la institución educativa. La población de estudio pertenece al sistema de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito. La aplicación de los instrumentos de investigación se realizó de manera Híbrida, en base a lo aprendido desde las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) a causa pandemia por el Covid-19 y a la velocidad de recolección de la misma.

Tabla 5. Población

Unidades de Observación	N°	%
ESTUDIANTES	22	85%
DOCENTES	3	11%
AUTORIDAD	1	4%
TOTAL	26	100%

Fuente: Secretaría del C.E.I Juan Enrique Pestalozzi

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Tabla 6. División de estudiantes por género

Unidades de Observación	N°	%
Estudiantes género masculino	7	32%
Estudiantes género femenino	15	68%
TOTAL	22	100%

Fuente: Secretaría del C.E.I Juan Enrique Pestalozzi

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Muestra de la Investigación

Criterio muestral

La muestra es una parte específica de un grupo poblacional la cual busca obtener información acerca de lo investigado, se aplicó el criterio muestral no probabilístico, intencional o decisional, donde la muestra de la población se selecciona solo porque están convenientemente disponibles para el investigador, a través de diferentes criterios de inclusión y exclusión, para ello el investigador debe tener un conocimiento amplio de la población de estudio para utilizar este tipo de criterio.

Matriz de Operacionalización de Variables

Variable Independiente

Tabla 7. La gamificación

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La gamificación como estrategia didáctica es el uso de técnicas y elementos diseñados a través del juego, con el fin de motivar, enseñar y lograr cierto propósito u objetivo planteado en un ambiente de aprendizaje.	<p>Estrategia didáctica</p> <p>Herramientas tecnológicas</p> <p>Lúdica digital en ambiente de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento Crítico • Resolución de Problemas • Transmisión de Conocimientos • Plataformas Digitales • Herramientas Tecnológicas • Espacio Educativos • Conocimiento Cognitivo • Uso de tecnología en procesos educativos 	<p>¿Considera usted la gamificación como un recurso didáctico?</p> <p>¿Se ha capacitado en el uso de gamificación en procesos educativos?</p> <p>¿Planifica sus clases insertando herramientas tecnológicas?</p> <p>¿Considera importante que la planificación curricular debe tener secuencia con gamificación?</p> <p>¿Cree usted necesario la utilización de una propuesta que facilite la implementación de la tecnología educativa con gamificación?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Banco de preguntas dirigida a docentes</p>

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Variable Dependiente

Tabla 8. *Lenguaje Oral*

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Lenguaje oral es la capacidad del ser humano para expresar su pensamiento y comunicarse lo realizan muchas especies animales, a través de distintas formas o sistemas, pero son sistemas muy limitados. (Navarro PM, 2003).</p>	<p>Recepción y la asimilación de los saberes transmitidos.</p> <p>Diversos mecanismos cognitivos y lingüísticos.</p> <p>Intercambio de información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acorde a las necesidades del niño. • Comunicación y expresión del menor de manera espontánea y coherente. • Proceso de enseñanza y educación que responde a los niveles del desarrollo evolutivo del niño. • Estrategias didácticas y lúdicas para incrementar el lenguaje. • Personal docente preparado para guiar y solventar problemas de lenguaje en niños. 	<p>¿Considera usted que los niños tienen un buen nivel de desarrollo del lenguaje?</p> <p>¿Los niños son capaces de expresarse correctamente?</p> <p>¿Los niños son capaces de comprender las instrucciones dadas en clase?</p> <p>¿Los niños utilizan el lenguaje verbal al comunicarse con sus compañeros?</p> <p>¿Considera usted necesaria la implementación de una propuesta para mejorar el lenguaje de los niños que incluya tecnología?</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Banco de preguntas dirigida a docentes</p>

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Proceso de recolección de datos

Técnicas e Instrumentos

Dentro del método científico, las técnicas utilizadas marcan “procedimientos específicos que, en el desarrollo del método científico, se han de aplicar en la investigación para recoger la información” (Niño, 2011, p. 61) permitiendo obtener datos fiables de gran impacto, en esta investigación se dio realce a las siguientes:

- **La encuesta:** Esta técnica facilita la recolección de datos de la población de estudio con el objetivo principal de indagar opiniones en base a sus experiencias, en que se recolecta la información de forma libre para que el encuestado pueda responder con seguridad ya que es indirecta. En la investigación se aplicó la técnica de la encuesta con su instrumento el cuestionario a las docentes del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi, lo que permitió obtener información objetiva de las variables en estudio. (Ver anexo N. 1 Encuesta dirigida a docentes).
- **La observación:** Es una técnica en que permite al investigador tener observación directa del fenómeno estudiado, permitiendo identificar sus características y cualidades, para después registrarlas en la ficha de observación para finalmente analizar los datos recolectados. Mediante la ficha de observación que se la realizó a los estudiantes del nivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi, se logró obtener información veraz sobre su desarrollo del lenguaje oral. (Ver anexo N. 2 Ficha de observación dirigida a estudiantes).
- **La Entrevista:** Es una técnica que permite al investigador tener un acercamiento directo de las ideas y pensamientos que puede tener el objeto de investigación, permite de forma directa tener una perspectiva de lo que se pretende investigar.

Validez

Los instrumentos aplicados en la investigación fueron validados a través de juicio de expertos, condición de validez que se refiere a: “cuanto más elaborada y comprobada se encuentre la teoría que apoya la hipótesis, la validación del constructo arrojará mayor luz sobre la validez general de un instrumento de medición” (R. Hernández, 2010, p.203) es así que los instrumentos de

investigación, cuestionario, guía de entrevista y ficha de observación tuvieron un grado óptimo para medir las variables en estudio.

Finalmente, las técnicas e instrumentos de investigación estuvieron sujetas a una validación por parte de expertos que permitió comprobar el grado que presentan los instrumentos de medición en relación con las variables de estudio.

Confiabilidad

Es el nivel de resultados coherentes generados por un instrumento, que pueden ser aplicados varias veces a la misma persona sin que se generen datos diferentes (R. Hernández, 2010). Para poder determinar la confiabilidad del cuestionario dirigido a la población de 3 docentes de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito, se aplicó el cuestionario de manera virtual utilizando la herramienta Google Forms, a través de un link enviado por WhatsApp. Posteriormente se procedió a verificar la fiabilidad. En este caso se utilizó el alfa de Cronbach. Para estimar la confiabilidad de forma automática del cuestionario docentes se calculó el coeficiente alfa de Cronbach, a través del programa estadístico SPSS.

En que se asignó un valor numérico a cada escala tipo Likert planteada siendo: 1= Nunca, 2= A veces, 3= Frecuente, 4= Siempre, para los ítems desarrollados a partir de la variable independiente y dependiente en la dimensión gamificación y desarrollo del lenguaje.

Con el programa estadístico SPSS 25 se procesó la información recolectada y se pudo evidenciar el coeficiente de alfa de Cronbach calculado para el cuestionario dirigido a docentes arrojó los siguientes resultados:

Tabla 9. Alfa de Cronbach aplicado a encuesta a docentes.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N. de elementos
9,50	10

Fuente: Programa estadístico SPSS 25.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta Dirigida a los Docentes

1. ¿Considera usted la gamificación como un recurso didáctico?

Tabla 10. Gamificación como un recurso didáctico

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
FRECUENTE	0	0%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.



Figura. 10: Gamificación como un recurso didáctico.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 3 correspondientes al 100%, consideran que la gamificación es un recurso didáctico.

De los datos obtenidos se concluye que los docentes consideran que la gamificación es un recurso didáctico, que motiva a los estudiantes, volviendo atractivo e interesante el proceso de aprendizaje y mejorando de esta forma el rendimiento académico.

2. ¿Se ha capacitado en el uso de gamificación en procesos educativos?

Tabla 11. Capacitación en gamificación.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
A VECES	1	33%
NUNCA	2	67%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

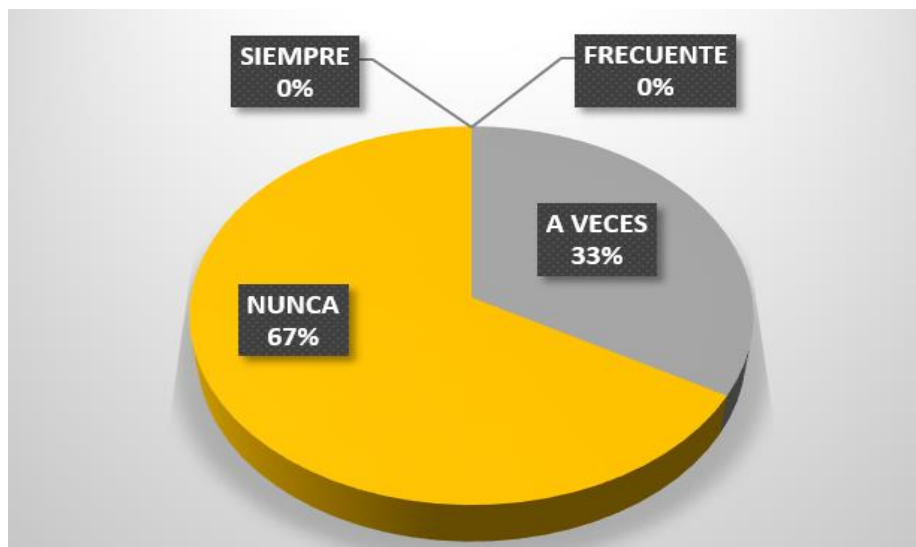


Figura. 11: Capacitación en gamificación.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 2 correspondientes al 67%, consideran que nunca se han capacitado en el uso de gamificación en procesos educativos, el 33% considera que a veces.

De los datos obtenidos se concluye que la mayoría de las docentes consideran que nunca se han capacitado en el uso de este tipo de estrategias educativas, esto se debe a que no todos los docentes de la institución cuentan con este título profesional y a la carente aplicación de este recurso didáctico por parte de la institución.

3. ¿Planifica sus clases insertando herramientas tecnológicas?

Tabla 12. Uso de herramientas tecnológicas

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
A VECES	1	33%
NUNCA	3	67%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

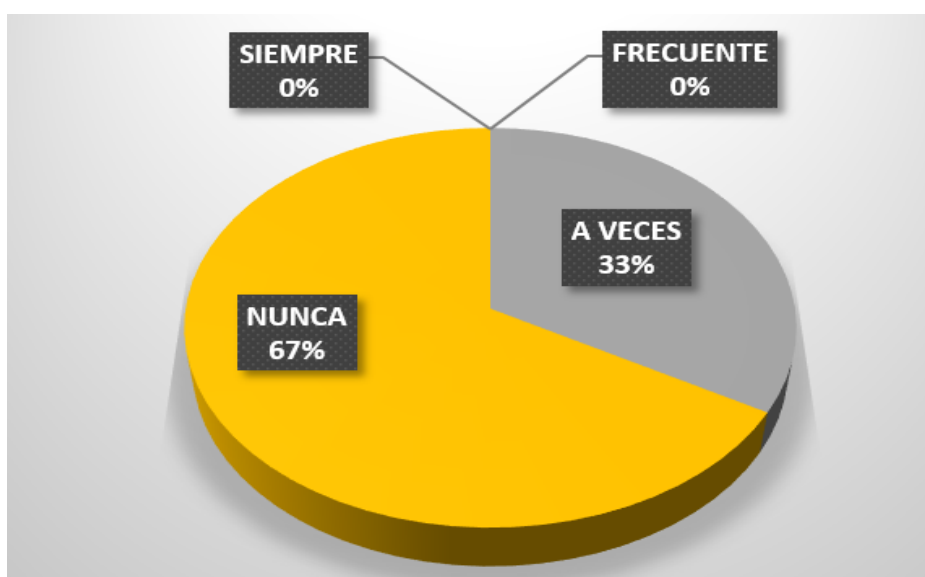


Figura. 12: Uso de herramientas tecnológicas.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 2 correspondientes al 67%, consideran que nunca han insertado herramientas tecnológicas en la planificación de sus clases, el 33% consideran que a veces.

De los datos obtenidos se concluye que la mayoría de las docentes no insertan herramientas tecnológicas en sus clases, esto puede deberse a la falta de conocimientos y capacitación referente al uso de herramientas tecnológicas relacionadas a la gamificación, y por la falta de implementos tecnológicos en la institución educativa, puesto que el centro de cómputo en ocasiones no dispone del servicio de internet.

4. ¿Considera importante que la planificación curricular debe tener secuencia con gamificación?

Tabla 13. Planificación curricular y gamificación

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
FRECUENTE	0	0%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

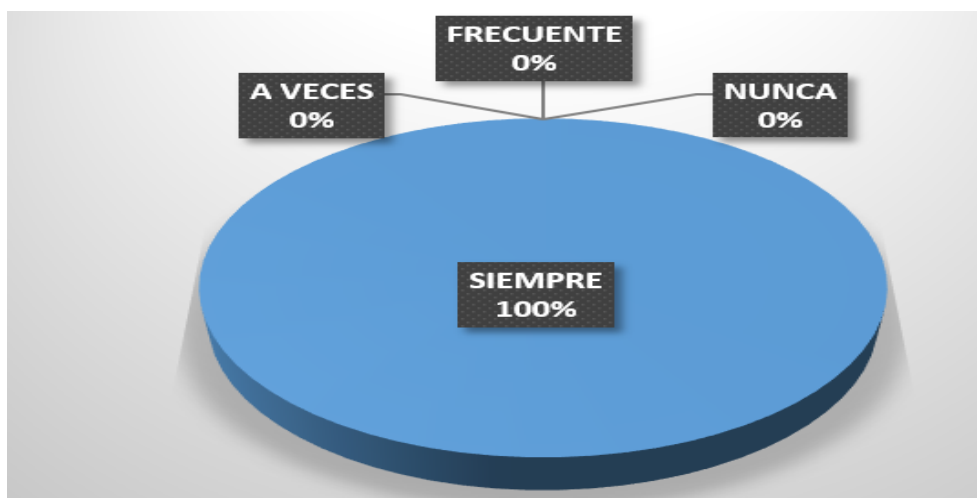


Figura. 13: Planificación curricular y gamificación.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se evidencia que 3 correspondientes al 100%, consideran que es importante que la planificación curricular debe tener secuencia con gamificación.

Se concluye que los docentes consideran importante que la planificación curricular debe tener secuencia con la gamificación, es necesario implementar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que ayudan a fortalecerlo, motivando a los estudiantes, sin embargo, es necesario contar con los recursos necesario que faciliten su implementación como docentes capacitados y especializados y herramientas tecnológicas como apoyo de este proceso.

5. ¿Cree usted necesario la utilización de una propuesta que facilite la implementación de la tecnología educativa con gamificación?

Tabla 14. Implementación de tecnología educativa con gamificación.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

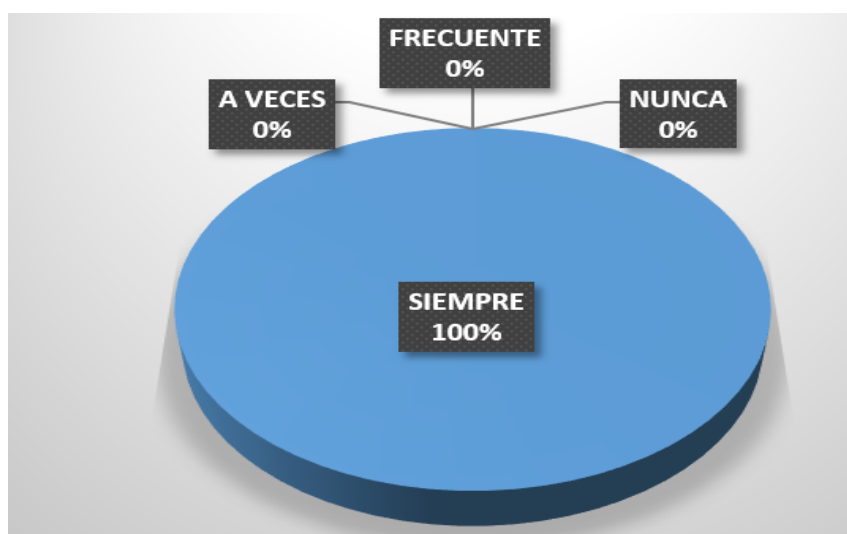


Figura 14: Implementación de tecnología educativa con gamificación.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se evidencia que 3 correspondientes al 100%, consideran que es necesario la utilización de una propuesta que facilite la implementación de la tecnología educativa con gamificación.

De los datos obtenidos se concluye que los docentes consideran necesario este tipo de propuestas, ya que la nueva generación de alumnos es considerada nativos digitales y requieren de equipo tecnológico para despertar en ellos la motivación y atención, que les permita aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, que integre dinámicas y mecánicas propias del juego desarrollando un aprendizaje significativo.

6. ¿Considera usted que los niños tienen un buen nivel de desarrollo del lenguaje?

Tabla 13. Nivel del desarrollo del lenguaje en los niños

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	1	33%
NUNCA	2	67%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

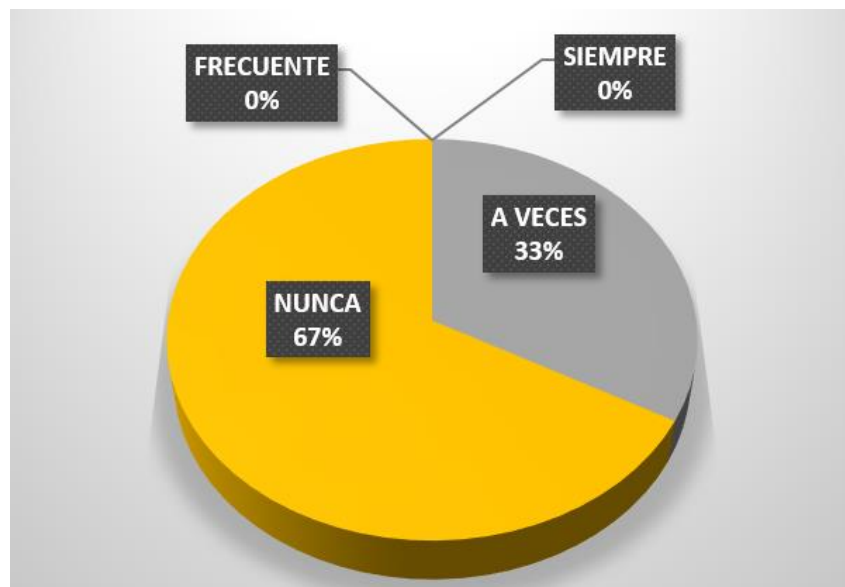


Figura 15. Nivel del desarrollo del lenguaje en los niños.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 2 correspondientes al 67% consideran que los niños no tienen un buen nivel de desarrollo del lenguaje, el 33% considera que a veces.

Se concluye que la mayoría de las docentes consideran que los niños no tienen un buen nivel de desarrollo del lenguaje, siendo el adecuado desarrollo de este factor de suma importancia para el éxito escolar, esto podría deberse el uso de metodologías tradicionales en clases, y a la falta de aplicación de estrategias didácticas innovadoras como la gamificación.

7. ¿Los niños son capaces de expresarse correctamente?

Tabla 15. Los niños se expresan correctamente

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	1	33%
NUNCA	2	67%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

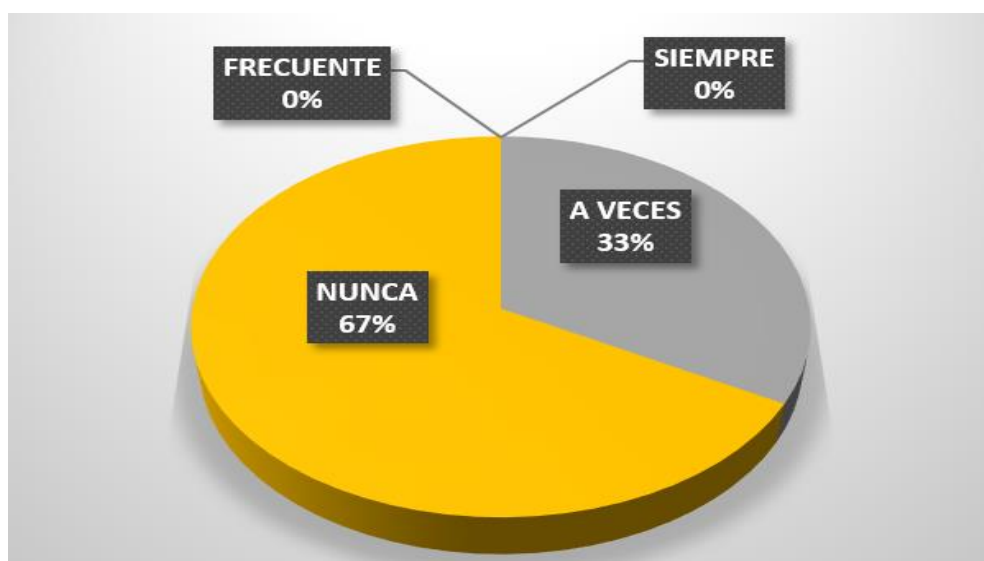


Figura 16: Los niños se expresan correctamente.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 2 correspondientes al 67%, menciona que los niños no se expresan correctamente, el 33% consideran que a veces.

De los datos obtenidos se concluye que la mayoría de las docentes consideran que los niños no se expresan correctamente, les cuesta trabajo expresar sus ideas, tienen un bajo nivel de expresión oral, no pronuncian claramente las palabras, tartamudean, lo que demuestra que es imperante utilizar estrategias innovadoras, con objetivos educativos claros, para suplir esta deficiencia.

8. ¿Los niños son capaces de comprender las instrucciones dadas en clase?

Tabla 16. Comprensión de instrucciones

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	1	33%
NUNCA	2	67%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

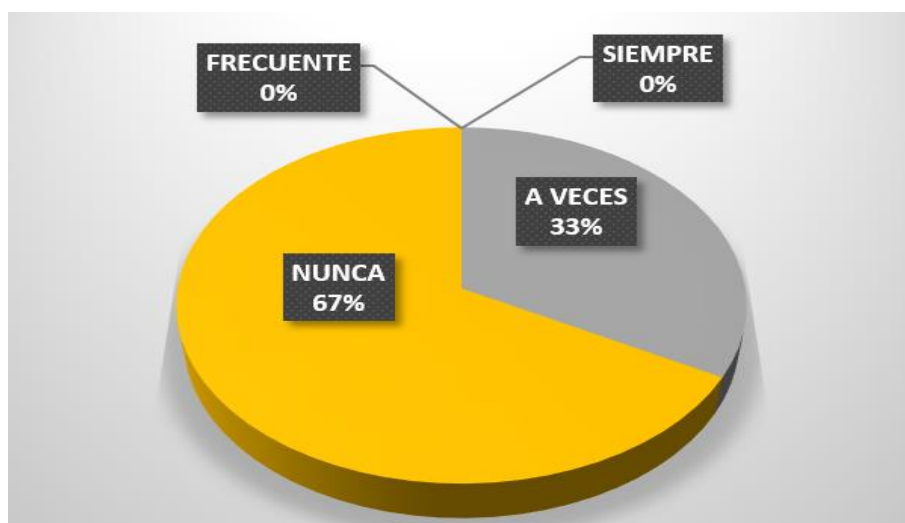


Figura 17. Comprensión de instrucciones.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 2 correspondientes al 67%, menciona que los niños no comprenden las instrucciones dadas en clases.

De los datos obtenidos se concluye que la mayoría de docentes consideran que los niños no son capaces de comprender las instrucciones dadas en clases, esto puede deberse a la falta de interés de los estudiantes que no se sienten motivados a seguir las instrucciones dadas por el docente, lo cual hace aún más evidente la importancia de implementar estrategias innovadoras que llamen la atención de los niños con retos, competencias, juegos que motiven su deseo de aprender y por ende de seguir las instrucciones dadas en clases.

9. ¿Los niños utilizan el lenguaje verbal al comunicarse con sus compañeros?

Tabla 17. Lenguaje Verbal

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	1	33%
NUNCA	2	67%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.



Figura 18. Lenguaje verbal.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 2 correspondientes al 67%, consideran que los niños no utilizan el lenguaje verbal al comunicarse con sus compañeros, el 33% consideran que a veces.

De los datos obtenidos se concluye la mayoría de las docentes consideran que los niños no utilizan lenguaje verbal para comunicarse, esto se debe a que no han logrado un correcto desarrollo del lenguaje pese a la utilización diaria por parte de los docentes de herramientas de juegos con los niños, lo que indica que necesitan diseñar otro tipo de estrategia más dinámica y motivadora que incentive entre otras habilidades el uso del lenguaje verbal para comunicarse.

10. ¿Considera usted necesaria la implementación de una propuesta para mejorar el lenguaje de los niños que incluya tecnología?

Tabla 18. Propuesta de mejora del lenguaje que incluya tecnología.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Encuesta a docentes.

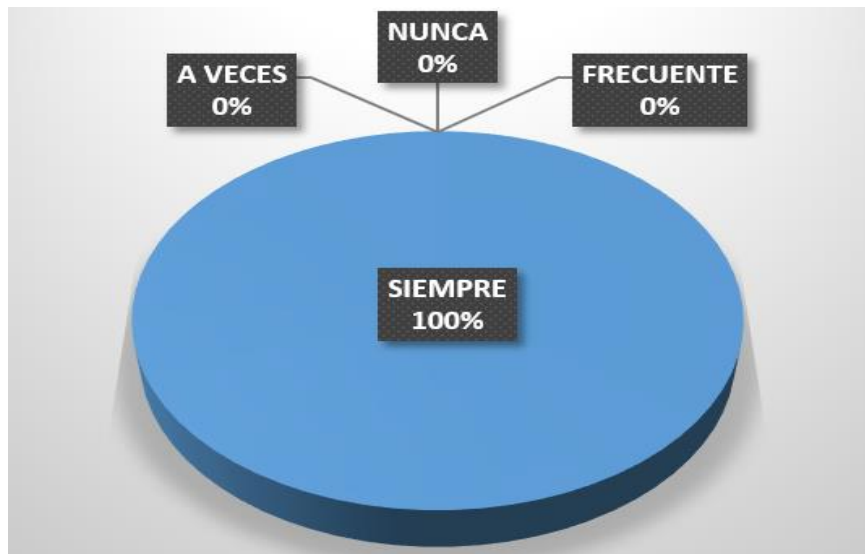


Figura 19. Propuesta de mejora del lenguaje que incluya tecnología.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que representan el 100%, se puede evidenciar que 3 correspondientes al 100%, consideran necesaria la implementación de una propuesta para mejorar el lenguaje de los niños que incluya tecnología.

Se concluye que es necesaria la implementación de una propuesta para mejorar el lenguaje de los niños que incluya tecnología, ya que juega un papel muy importante en la educación, utilizada en conjunto con estrategias innovadoras de aprendizaje permitirá a los estudiantes mejorar su lenguaje de manera divertida, creando ambientes atractivos que los motiven.

Ficha de Observación a Estudiantes

1. Los niños aprenden en sus horas de clases a desarrollar el lenguaje con estrategias como la gamificación.

Tabla 19. Uso de la gamificación.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	22	100%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.

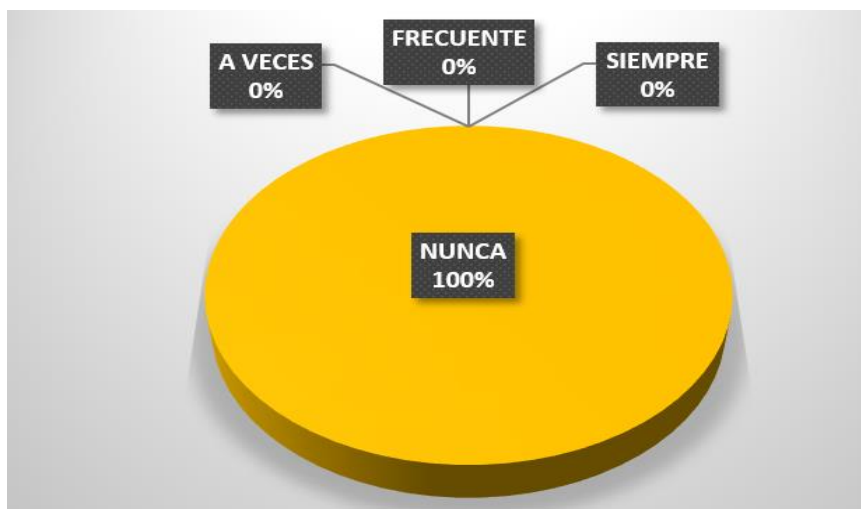


Figura N 20. Uso de la gamificación.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponden al 100%, se puede evidenciar que ningún estudiante aprende en sus horas de clases a desarrollar el lenguaje con estrategias como la gamificación.

Se puede observar que los niños actualmente aprenden en sus clases con el uso de metodologías tradicionales, si bien se utilizan juegos es necesario diseñar una estrategia más dinámica y motivadora, el uso de la gamificación motivaría a los estudiantes a aprender, a elevar sus conocimientos y la calidad de uso y participación léxica.

2. Los niños utilizan recursos educativos que les permita aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, medallas, y así fortalecer el desarrollo del lenguaje

Tabla 20. Uso de recursos educativos.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	22	100%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.



Figura N 21. Uso de recursos educativos.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponden al 100%, se puede evidenciar que ninguno utiliza recursos educativos que les permita aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, medallas.

Se puede observar que los estudiantes no cuentan con este tipo de recursos que ayudarían a motivarlos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, volviendo interesante y divertida las clases y fortaleciendo habilidades como el lenguaje, la motricidad entre otros.

3. Los niños utilizan herramientas tecnológicas como recursos didácticos, dentro de sus horas de clases

Tabla 21. Los niños utilizan herramientas tecnológicas.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	22	0%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.



Figura N 22. Los niños utilizan herramientas tecnológicas.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponden al 100%, se puede evidenciar ninguno utiliza herramientas tecnológicas como recursos didácticos, dentro de sus horas de clases.

Se concluye que los estudiantes no utilizan este tipo de herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje, mismas que servirían de apoyo en la didáctica implementada por el docente, esto se debe a la falta de capacitación de los docentes y a la falta de implementos tecnológicos en la institución educativa puesto que el centro de cómputo en ocasiones no dispone del servicio de internet.

4. A través de la utilización de la tecnología en el proceso educativo se fortalece el lenguaje de los niños.

Tabla 22. Uso de tecnología en el proceso educativo.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	22	100%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.



Figura N 23. Uso de tecnología en el proceso educativo.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes investigados que corresponden al 100%, se puede evidenciar que el uso de la tecnología en el proceso educativo fortalece el lenguaje de los niños.

Se concluye que al realizar actividades en donde se utiliza tecnología los niños prestan mayor atención, participan de manera dinámica, lo que permite que el estudiante se sienta motivado por aprender y por ende elevar el nivel de conocimientos, fortaleciendo si su léxico.

5. Los niños cuentan con espacios adecuados que permitan el uso de tecnología educativa con gamificación que permita fortalecer el lenguaje.

Tabla 23. Tecnología educativa para fortalecer el lenguaje.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	22	100%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.

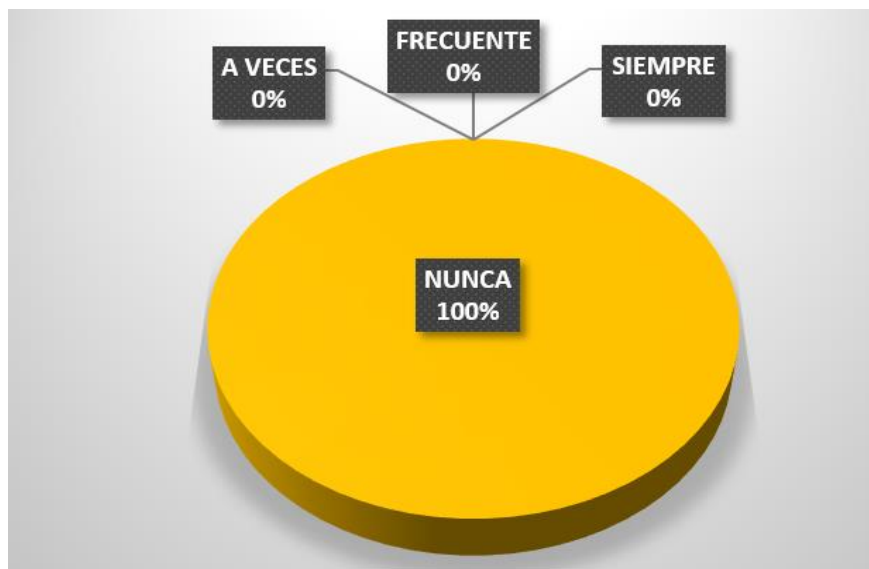


Figura N 24. Tecnología educativa para fortalecer el lenguaje.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponde al 100%, se puede evidenciar que los niños no cuentan con espacios adecuados que permitan el uso de tecnología educativa con gamificación que permita fortalecer el lenguaje.

Se puede observar que el centro infantil cuenta con un centro de cómputo, sin embargo, en ocasiones carece de internet, lo cual imposibilita el uso de la tecnología educativa con gamificación, privando a los niños de este indispensable recurso para fortalecer su lenguaje.

6. Los niños interactúan con sus docentes en las actividades planificadas para sus horas de clases.

Tabla 24. Interacción docente – estudiante.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	5%
FRECUENTE	4	18%
AVECES	9	42%
NUNCA	8	36%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.

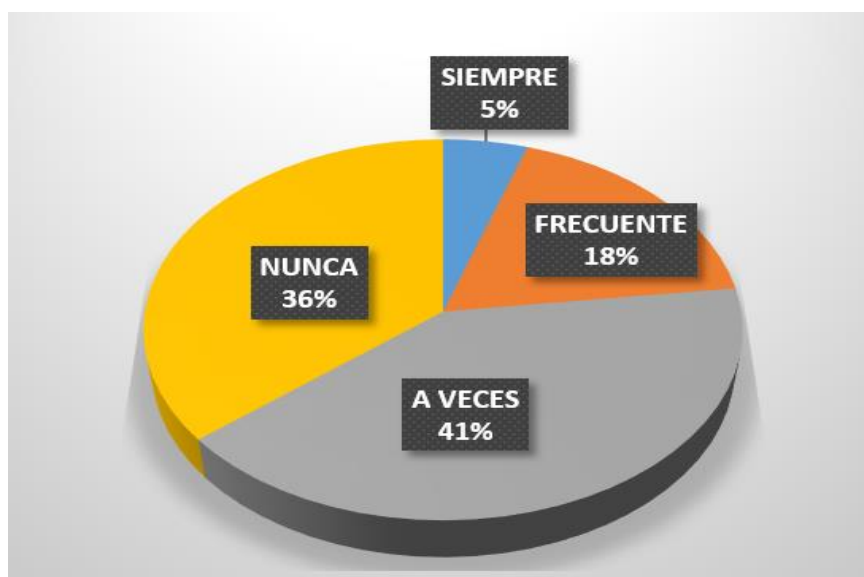


Figura N 25. Interacción docente – estudiante.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 niños observados que corresponden al 100%, el 41% a veces interactúan con sus docentes en las actividades planificadas para sus horas de clases; mientras que el 36% nunca, el 18% frecuentemente y el 5% siempre.

Se concluye que los niños no siempre interactúan con sus docentes en las actividades planificadas, esto es por la falta de interés y ocasiona que se distraigan con facilidad de las actividades que está realizando el docente, perjudicando el proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades como el lenguaje.

7. Los niños responden con un lenguaje fluido y claro las preguntas que realiza el docente en las horas de clases.

Tabla 25. Los niños responden con claridad y fluidez.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	4	18%
AVECES	8	36%
NUNCA	10	46%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.



Figura N 26. Los niños responden con claridad y fluidez.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponden al 100%, el 46% señala que los niños nunca responden con un lenguaje fluido y claro las preguntas que realiza el docente en las horas de clases; mientras que el 36% a veces, el 18% restante frecuentemente.

Se puede observar que los niños no siempre responden con un lenguaje fluido y claro las preguntas realizadas por su docente, esto se debe al deficiente desarrollo del lenguaje que presentan los niños, ocasionado por la falta de recursos de enseñanza innovadores e híbridos.

8. Los niños realizan las actividades encomendadas por la docente de forma correcta.

Tabla 26. Seguir instrucciones de forma correcta.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	5%
FRECUENTE	4	18%
AVECES	8	36%
NUNCA	9	41%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.

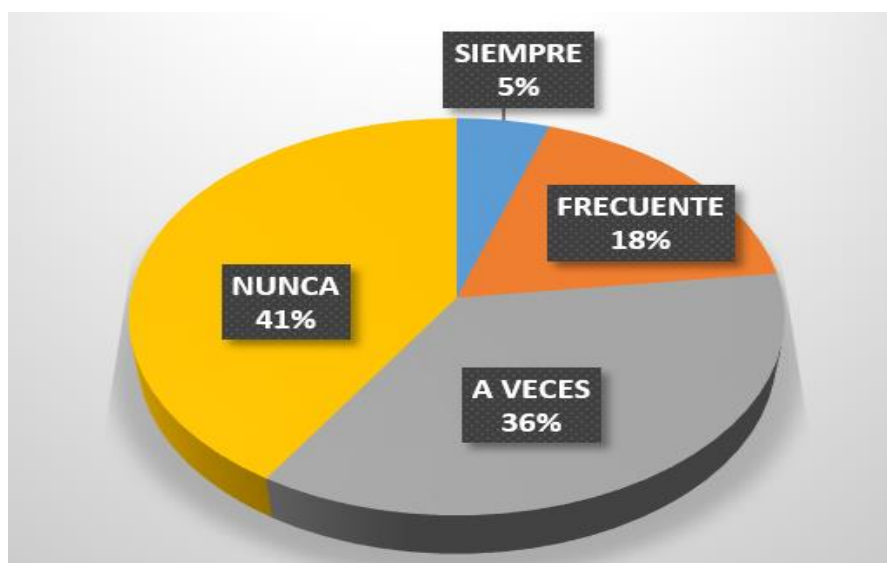


Figura N 27. Seguir instrucciones de forma correcta.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponden al 100%, el 41% nunca realizan de forma correcta las actividades planteadas por el docente; mientras que 36% a veces, el 18% frecuentemente y el 5% siempre.

Se puede observar que la mayoría de los niños no realizan de forma correcta las actividades planteadas por el docente, tomando en cuenta que los niños se distraen con facilidad, los docentes deben buscar nuevas metodologías de enseñanza, que les permitan captar la atención sus alumnos y que se sientan motivados a realizar las actividades planteadas.

9. Cuando los docentes imparten sus clases, los niños prestan atención.

Tabla 27. Atención en las clases.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	9%
FRECUENTE	4	19%
AVECES	8	36%
NUNCA	8	36%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.

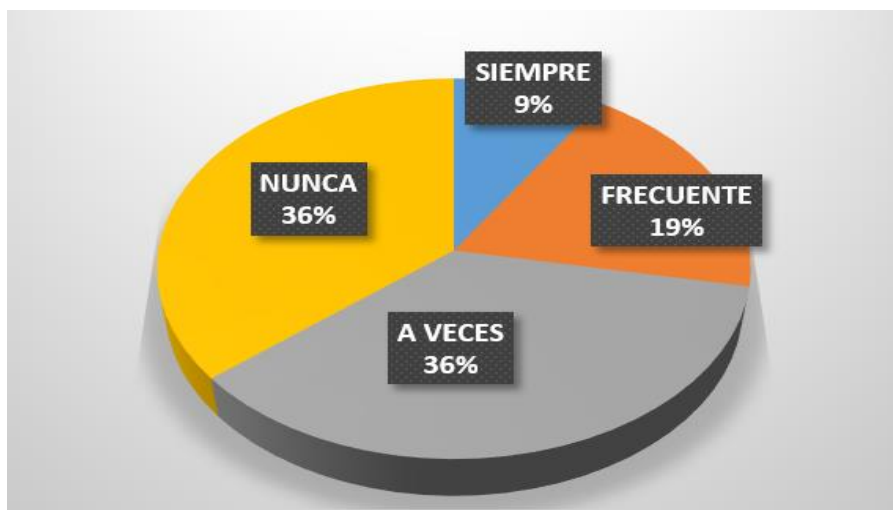


Figura N 28. Atención en las clases.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponden al 100%, el 36% no prestan atención en las clases impartidas por los docentes, 36% a 19% frecuentemente y el 9% siempre.

Se puede observar que los niños no siempre prestan atención a las clases, a pesar de que los docentes utilizan diferentes recursos didácticos no logran captar su atención, es necesario recurrir a alternativas que les permita, motivarlos, implementado estrategias como la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

10. Los niños utilizan plataformas tecnológicas como un recurso didáctico para desarrollar y fortalecer el lenguaje en sus horas de clases.

Tabla 28. Uso de las plataformas tecnológicas.

ALTERNATIVAS	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
FRECUENTE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	22	100%
TOTAL	22	100%

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Fuente: Ficha de observación.



Figura N 29: Uso de plataformas digitales.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis e Interpretación

De los 22 estudiantes observados que corresponden al 100%, el 100% no utilizan plataformas tecnológicas como un recurso didáctico para desarrollar y fortalecer el lenguaje en sus horas de clases.

Se concluye que los niños no utilizan este tipo de plataformas, el uso de estos recursos motiva e incentiva a los niños a desarrollar y fortalecer su lenguaje, que es una habilidad indispensable para el éxito escolar, sin embargo, la falta de conocimientos y capacitación referente al uso de herramientas tecnológicas de los docentes y la falta de implementos tecnológicos en la institución educativa limita el uso de este recurso didáctico.

Resultados con Datos de la Entrevista a la autoridad

Tabla No 29. Guía de la entrevista a la autoridad.

Nombre: Myrian de Lourdes Regalado	Título del Experto entrevistado: Magister en Educación Inicial	
Codificación	ANÁLISIS CUALITATIVO DEL INVESTIGADOR	
Pregunta	Respuesta	Interpretación General
1.- ¿Considera que en el Centro de Educación se debe implantar estrategias de educación innovadoras como la gamificación?	<i>Tomando en cuenta las ventajas que presenta esta estrategia en el desarrollo de los niños, especialmente en el área del desarrollo del lenguaje oral o verbal, considero necesaria la aplicación de la gamificación como un recurso estratégico en el proceso de aprendizaje.</i>	Desde el punto de vista de la investigadora, relacionada a los aspectos que la autoridad de la institución menciona, la inclusión de la nuevas estrategias como la gamificación acompañada del uso de la tecnología en la educación en indispensable para lograr motivar a los estudiante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, también menciona que las metodologías tradicionales no cuentan con herramientas suficientes para un
2.- ¿Considera que la implementación de la tecnología educativa con gamificación motivará e impulsará a los estudiantes a desarrollar el lenguaje?	<i>La tecnología educativa se ha vuelto un recurso necesario en el proceso de enseñanza – aprendizaje, aplicada con recursos como la gamificación, sin duda motivará e impulsara a los estudiantes a desarrolla el lenguaje, así como otras habilidades que les serán de utilidad a lo largo de su vida.</i>	
3.- ¿Se puede lograr un desarrollo óptimo del lenguaje en los niños aplicando las metodologías tradicionales?	<i>Las metodologías tradicionales en la actualidad no cuentan con herramientas suficientes para un adecuado desarrollo del lenguaje en los niños, tomando en cuenta que estamos en la era de la tecnología debemos adaptarnos a nuevas estrategias más dinámicas y motivadoras que incluyan las TICS como parte del proceso de aprendizaje y lograr desarrollar de forma óptima el lenguaje en los niños.</i>	

<p>4.-¿Considera que en la actualidad los niños tienen un buen nivel de desarrollo del lenguaje??</p>	<p><i>Actualmente los niños no han logrado un adecuado desarrollo del lenguaje, los niños tienden a distraerse con facilidad y no interactúan con sus docentes en clases lo que dificulta el proceso de aprendizaje y desarrollo del lenguaje, a pesar de que los docentes de la institución usan herramientas de juegos no logran motivar a los niños y eso se ha vuelto un problema que necesita atención inmediata.</i></p>	<p>adecuado desarrollo del lenguaje en los niños, además considera que es necesario que los docentes se capaciten en el uso de estas nuevas herramientas, para motivar a los estudiantes a generar un aprendizaje de manera divertida y desarrollar entre otras cualidades un buen lenguaje oral, lo que le será de gran utilidad a lo largo de su vida.</p>
<p>5.- ¿Considera que los docentes del Centro de Educación están capacitados sobre la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral en los niños?</p>	<p><i>Actualmente los docentes no se encuentran capacitados respecto a este tipo de estrategias, sin embargo, conocen la importancia que tiene desarrollar el lenguaje de sus estudiantes de una manera diferente, novedosa, creativa, innovadora haciéndolos participes del desarrollo tecnológico que cada día avanza a pasos agigantados, por lo que se considera importante que los docentes se capaciten sobre todo lo relacionado a la gamificación y los Tics, uso, aplicación, enfoque, etc.</i></p>	

Fuente: Entrevista a la autoridad.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Análisis Cualitativo de la Formulación del Problema

Comprobación de la Pregunta Directriz

Para comprobar la pregunta directriz en relación a la formulación del problema planteado **¿Cómo la gamificación desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial “Juan Enrique Pestalozzi” de la ciudad de Quito en el año 2023?** Se realiza un análisis cualitativo de la aplicación de instrumentos a docentes, y estudiantes.

Interrogante N°1: ¿Conocen los docentes la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral en niños del subnivel 2 de Educación Inicial?

De la encuesta aplicada a las **docentes**, las preguntas 2, 3 y 9 que hacen referencia al conocimiento que tiene los docentes de la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral en niños, se puede evidenciar que los docentes no están capacitados y no cuentan con conocimientos de la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral en niños, sin embargo la aplicación de este tipo de recursos en la actualidad son indispensables, por lo cual es urgente que los docentes se capaciten y apliquen la gamificación en los niños del subnivel 2 de Educación Inicial.

De la guía de observación aplicada a los **estudiantes**, las preguntas 3, 6, 8 y 9 que hacen referencia uso de la técnica de gamificación para desarrollar el lenguaje oral de los niños, se pudo observar que los niños aún son educados con metodologías tradicionales por los docentes, esto se debe al desconocimiento respecto a la gamificación y a la falta de implementos tecnológicos, el contar con técnicas innovadoras y que los motiven a aprender ayudaría a incrementar el desarrollo del lenguaje.

Interrogante N°2 ¿Cómo la gamificación contribuye a superar problemas del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años?

De la encuesta aplicada a las **docentes**, las preguntas 1,6 y 7 que hacen referencia a cómo la gamificación contribuye a superar problemas del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, sin embargo, en la encuesta se puede evidenciar que los estudiantes no están siendo educados aplicando la gamificación, con la cual lograrían que el estudiante se sienta motivado por aprender y por ende elevar el nivel de conocimientos y sobre todo la calidad del lenguaje oral.

De la guía de observación realizada a los **estudiantes**, las preguntas 2,7 y 4 que hacen referencia a la contribución de la gamificación a superar problemas de lenguaje en los niños, se puede observar que los estudiantes se encuentran desmotivados en el proceso de aprendizaje esto se refleja en la deficiencia que presentan en el desarrollo del lenguaje, la utilización de herramientas como la gamificación incentivara a los niños a aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, que integre dinámicas y mecánicas propias del juego desarrollando un aprendizaje significativo y superando los problemas del lenguaje oral.

Interrogante N°3 ¿Cómo una guía metodológica dirigida a los docentes del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi contribuye al desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años?

De la encuesta aplicada a las **docentes**, en la pregunta 4, 5 y 10 se evidencia que los docentes requieren una guía metodológica que contribuya al desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, que les permita aplicar herramientas tecnológicas acompañadas de recursos como la gamificación para dinamizar el aprendizaje significativo en los estudiantes y de esta manera contribuir al desarrollo del lenguaje oral.

De la guía de observación aplicada a los **estudiantes**, en la pregunta 1, 5, 8 y 10 se puede evidenciar que es muy importancia incorporar una solución a la deficiencia en el lenguaje oral de los niños de tal manera que se sientan motivados a aprender y desarrollar su lenguaje de una manera divertida y estimulante, siendo la solución, la aplicación de una guía metodológica dirigida a los docentes que incluya gamificación.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los recursos tecnológicos educativos en el desarrollo del lenguaje de niños y niñas de 4 años, que pertenecen al Sub Nivel Inicial 2, constituyen una alternativa para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, desde la aplicación de la gamificación ya que permite una interacción comunicativa dinámica, motivadora, eficaz entre los docentes y los estudiantes, además que favorecen el desarrollo del lenguaje a través de la experimentación de conciencias lingüística, léxica, pragmática y morfosintáctica para crear habilidades comunicativas en niños y niñas. A pesar de que la mayoría de las docentes están capacitadas de manera obligatoria por la Pandemia, utilizan estos medios con poca frecuencia, sobre todo para el desarrollo del lenguaje, pero muestran disposición para implementar recursos para el desarrollo de este. Por tanto, es posible incorporar los recursos tecnológicos educativos desde la Gamificación en diferentes ámbitos y es común en la sociedad actual su utilización.
- La etapa de desarrollo del lenguaje que presentan los estudiantes de Sub Nivel Inicial 2, es preoperacional ya que a esta edad es cuando se desarrolla en los niños y niñas varias destrezas que les permitirá ir mejorando el proceso de aprendizaje de las mismas, si bien es cierto pocas destrezas se lograron adquirir pero en su mayoría se encuentran en proceso, pudiendo mencionar que el estado preoperacional está debilitado, afectando principalmente al proceso de la pre escritura y prelectura, sobre todo para los niños que son promovidos al primer año de educación básica que presentan dificultades en varias destrezas de gran importancia para iniciar el proceso lectoescritor.
- No existe una propuesta para mejorar el desarrollo del lenguaje mediante el uso de recursos tecnológicos educativos en los estudiantes de 3 a 5 años, por tanto, el desarrollo de la presente propuesta, en base a cada actividad descrita, servirá como instrumento metodológico y pedagógico para

fortalecer el desarrollo del lenguaje y optimizar procesos de aprendizaje de los estudiantes del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi.

Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes generar nuevas prácticas educativas que complementen los procesos de enseñanza aprendizaje como es la utilización de la Gamificación que en la actualidad es necesario, si bien es cierto el lenguaje requiere de la oralidad para ser imitado y aprendido, pero los recursos tecnológicos educativos poseen una gran gama de posibilidades dinámicas, interactivas y motivadoras, que pueden formar parte del desarrollo del lenguaje sin desmerecer las prácticas habituales, por tanto, es necesario que los niños y niñas interactúen en entornos virtuales en respuesta a los requerimientos de la sociedad moderna y que mejor que los recursos tecnológicos educativos para fortalecer los aprendizajes y potenciar el desarrollo del lenguaje.
- Adquirir las destrezas programadas en el currículo de educación dirigido al nivel inicial, es de suma importancia ya que permite el desarrollo del lenguaje de forma adecuada. Por tanto, se recomienda a los docentes que conozcan lo más relevante de cada edad en cuanto al estadio preoperacional para mejorar el desarrollo lingüístico, estimularlo y buscar estrategias adecuadas para que mejore el lenguaje en niños y niñas de 4 años.
- Elaboración de una guía lúdica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos en niños y niñas de Educación Inicial del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Título: Guía lúdica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos en niños y niñas de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito.

Datos Informativos

Nombre de la institución: Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Nayón

Dirección: Antonio José de Sucre y Pablo Calero Cabecera Parroquial

Teléfono: 022885083-0995690090

Jornada: Matutina

Tipo: Fiscal

Nivel: Inicial 2

Número de docentes: 4

Número de estudiantes: 97

Correo electrónico institucional: 17h01864d5@gmail.com

Antecedentes

El Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi, se encuentra situada en la provincia de PICHINCHA, teniendo como visión de la institución es ser líder formadora de educandos capaces de detectar y solucionar problemas educativos, sociales, ambientales, y comunitarios, para garantizar un ambiente de justicia, innovación de seguridad, y su misión es promover la formación integral de la niñez, para sumir cambios profundos de actitud frente al desafío de mejorar la calidad de la educación, poniendo en ejecución de la personalidad del educando herramientas cognitivas que le permitan enfrentar problemas con pensamiento crítico, reflexivo, democrático, creativo, sumado a valores morales, éticos, y ambientales que promueven el desarrollo del país.

Debido al resultado de las encuestas aplicadas se puede evidenciar la problemática existente en los estudiantes en el desarrollo de la lengua por tal razón he diseñado esta guía de estrategias para desarrollar las habilidades para el del

lenguaje en los niños de 4 a 5 años de edad, la misma que se encuentra conformada con actividades lúdicas y planificadas en forma apropiada por medio del aprendizaje basado en el juego.

Justificación

El lenguaje es un elemento fundamental en el desarrollo de los niños y esto permite que desde temprana edad descubra lazos de empatía y aprenda a comunicar sus sentimientos, experiencias, necesidades y decisiones a través del habla y los gestos los mismos que lo realizan directamente con sus padres, familiares, niños, sin embargo, dentro de los últimos años los niños no han tenido la oportunidad de reforzar o fortalecer su desarrollo en el área de lenguaje en forma directa a través de sus profesores, debido a que la pandemia ocasionó que las clases se las realicen de forma virtual limitando la comunicación de los estudiantes de forma directa a través de sus profesores, por lo que en el mejor de los casos los niños recibieron clases de manera virtual y con mascarilla, y en otros casos la situación fue más difícil ya que muchos de los niños ni si quiera pudieron acceder a las clases virtuales debido a la emergencia sanitaria que se vivió en el mundo. En la actualidad los estudiantes están retomando las clases presenciales, por lo que una propuesta para el desarrollo de la lectura permitirá que los padres de familia, docentes y personas que se encuentren con los niños cuenten con un apoyo de actividades basadas en el juego dinámicas que facilitará el refuerzo y el aprendizaje significativo del lenguaje y de la formación holística permitiéndoles el desarrollo integral de los estudiantes.

Objetivos

Objetivo General

Utilizar la guía lúdica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos en niños y niñas de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi.

Objetivos Específicos

- Diseñar una guía lúdica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos en niños y niñas de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi.
- Socializar la guía lúdica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos en niños y niñas de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi.
- Aplicar guía lúdica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos en niños y niñas de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi.
- Evaluar la guía lúdica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos en niños y niñas de Educación del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi.

Análisis de Factibilidad

La aplicación de la propuesta, cuenta con la aceptación y apoyo de las autoridades de la Escuela y de los docentes quienes permitirán que la misma funcione, además la propuesta está basada en las disposiciones del Reglamento de la Ley de Educación para que no afecte a ningún miembro de la Comunidad Educativa, además que la pandemia mundial del COVID 19 ha generado la implementación y el uso obligatorio de las TIC's, razón por la que los docentes han tenido que hasta cierto punto improvisar el uso de plataformas virtuales y herramientas digitales para impartir las horas clases, por lo que es imprescindible que los docentes se capaciten el uso adecuado de herramientas digitales que permita desarrollar el lenguaje y la comunicación asertiva en los niños, la idea es generar capacitaciones internas siendo los beneficiarios directos los docentes que participan del proceso de la socialización de la Guía Didáctica, con esto se espera que se

convierta en una herramienta valiosa que cumpla con el objetivo propuesto y permita el mejoramiento de la calidad educativa a nivel integral.

La propuesta es factible porque se consideran los siguientes aspectos:

- **Socio – Cultural:** Es un tema que vale la pena conocer, analizar y poner en práctica adecuadamente, ya que los individuos utilizan el lenguaje para comunicarse, es así que desde temprana edad aprende a identificar los sonidos y su significado.
- **Organizacional:** Se cuenta con la predisposición de autoridades y docentes, para poder implementar la guía didáctica y las actividades necesarias.
- **Económico – Financiera:** Es una propuesta cuyo financiamiento correrá por cuenta de la investigadora por ser parte de la institución que se va a intervenir.
- **Legal:** Sigue los lineamientos legales que propone la Actualización y Fortalecimiento de la Reforma Curricular Ecuatoriana, que entre sus prioridades está el cumplir con los derechos de los niños y entre ellos la educación como principal eje de desarrollo.

Fundamentación Científico Técnica

Definición de Guía Didáctica

Existe una definición de García Aretio (2002), La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma” (pág. 241).

Para Aguilar Feijoo, R. M. (2004). Indica de manera muy clara que:

Esto permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase). (pág. 5)

La guía didáctica incluye información de los aspectos relacionados con una asignatura específica, en este caso se desarrolla una guía didáctica de herramientas digitales que ayude al desarrollo del lenguaje que sirva como un apoyo para el docente.

Pasos para Elaborar Una Guía Didáctica

Propuesta Metodológica, es hacer una descripción por pasos de la técnica descrita en la guía, de tal modo que se registre desde las actividades de preparación del ejercicio hasta la forma de abordar sus conclusiones. Los pasos que se incluyen comúnmente en la descripción del desarrollo del ejercicio son los siguientes:

- Definición de objetivos.
- Selección de Contenidos.
- Organizar contenidos
- Selección de Herramientas Digitales

La presente guía contiene herramientas digitales, las mismas que servirá como instrumento básico que orienta a las docentes a impartir de manera adecuada y precisa los conocimientos que se enfoca en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes.

Para el diseño de la guía didáctica se deben tomar en cuenta la selección de contenidos, los conceptos que se requieren impartir, los materiales y seleccionar las herramientas digitales que sea compatible con diferentes plataformas.

Metodología

Para la aplicación de la Guía Metodológica se aplicará el método inductivo, ya que el método es el camino más adecuado para lograr un fin, es el conjunto de procedimientos que deben seguirse en forma ordenada y consciente, para investigar, encontrar, sistematizar y exponer la verdad.

La metodología implica la participación activa de los estudiantes a largo de cada actividad, para esto se consideran técnicas participativas específicas del tema que se desarrolla.

Tabla 30. Guía Didáctica

GUÍA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO		
N	ACTIVIDADES	MODELO DE EVALUACIÓN
1	FLOR Y VELA	ESCALA DE LOGRO
2	IMITAMOS ANIMALES	
3	JUGANDO CON MI BOCA	
4	RULETA DE LETRAS	
5	BINGO DE ANIMALES	
6	ADIVINA QUIÉN SOY	
7	ADIVINO Y DESCRIBO QUIEN ES	
8	APRENDO UNA RETAHÍLA	
9	LA HORA DEL CUENTO	
10	YO PUEDO NARRAR	

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.

Plan de Acción

Tabla 31. Plan de Acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Investigar temas para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos.	Se buscarán herramientas digitales que contribuyan al desarrollo del lenguaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Material Bibliográfico • Herramientas Digitales • Marco Teórico 	Valora el contenido que se presentará en la guía didáctica.
SOCIALIZACIÓN	Diseñar de la guía didáctica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos.	Exposición y debate con los docentes con el apoyo de las autoridades para que utilicen la guía didáctica de herramientas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Proyector • Filmadora • Guía elaborada • Espacio físico 	Conocen los docentes sobre la guía didáctica de herramientas digitales y se les indica cómo utilizarla.
EJECUCIÓN	Aplicar de la guía didáctica de herramientas digitales para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos.	Trabajo en aula e instrucción a los docentes en el manejo de la guía didáctica para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos.	<ul style="list-style-type: none"> • Guía aprobada • Aula de clase • Recursos y herramientas digitales 	Utilizan los docentes la guía didáctica de herramientas digitales en su aplicación y la incorporan en sus actividades de clase.
EVALUACIÓN	Evaluar el impacto de los talleres para el desarrollo de lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos.	Cada uno de los grupos de docentes, basándose en el documento analizado, aplicará una lista de herramientas digitales utilizadas en la hora clase. Se realizará seguimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Computador • Plataformas Digitales • Herramientas Digitales • Guía de Observación. 	Aplican la guía de manera efectiva, conocen sus partes y la utilizan de manera real en el desarrollo del lenguaje a partir de la gamificación con recursos tecnológicos educativos.

Elaborado por: Adelaida del Rocío Rodríguez Guaranda.



GUÍA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE
A PARTIR DE LA GAMIFICACIÓN CON RECURSOS
TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS
DE EDUCACIÓN DEL SUBNIVEL 2 DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN INICIAL JUAN ENRIQUE PESTALOZZI
DE LA CIUDAD DE QUITO.

Elaborado por:

Rocío Rodríguez

QUITO, 2023



ACTIVIDAD 1- FLOR Y VELA

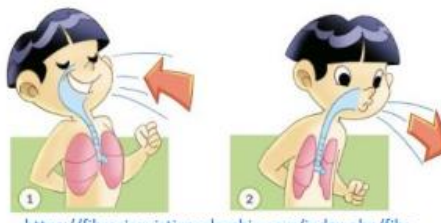
ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. APRENDER A RESPIRAR PARA RELAJAR EL CUERPO Y LOS MÚSCULOS DE LA CARA

DESTREZA INHALAR Y EXHALAR

DESARROLLO:

- LA DOCENTE REALIZARÁ UNA ACTIVIDAD DE APERTURA
- LA DOCENTE PEDIRÁ A LOS NIÑOS IMAGINEN QUE EN SU MANO DERECHA TIENEN UNA FLOR CON UN RICO AROMA, Y EN LA MANO IZQUIERDA UNA VELA.
- LUEGO LA DOCENTE INDICARA A LOS NIÑOS QUE VAMOS A CERRAR LOS OJOS PARA PODER JUGAR CON LA IMAGINACIÓN.
- EL DOCENTE MOTIVARA AL NIÑO A QUE IMAGINE EL AROMA DE UNA FLOR, PARA INHALAR EL AROMA DE LA FLOR, RETENEMOS EN NUESTRA NARIZ EL AROMA DE LA FLOR (EL AIRE) Y LUEGO ALZAMOS LA MANO IZQUIERDA DONDE TENEMOS LA VELA Y LA SOPLAMOS FUERTE PARA PODER APAGARLA.
- LA ACTIVIDAD SE PUEDE REALIZAR DENTRO DEL AULA O FUERA DE ELLA.



Nota: Se considera ejercicios de respiración ya que ayudan al desarrollo del lenguaje oral.

ACTIVIDAD 2 – IMITAMOS ANIMALES

ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. APRENDER A RESPIRAR PARA RELAJAR EL CUERPO Y LOS MÚSCULOS DE LA CARA

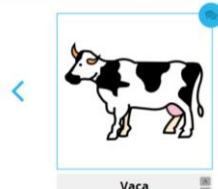
DESTREZA INHALAR Y EXHALAR SINTIENDO LA ENTRADA Y SALIDA DEL AIRE

DESARROLLO:

- LA DOCENTE JUNTO CON LOS NIÑOS DEBERÁ ESTAR SENTADOS EN UN LUGAR AMPLIO Y CÓMODO.
- LA DOCENTE VA A MOTIVAR AL NIÑO A QUE SIENTA COMO ENTRA EL AIRE POR SU NARIZ Y SALE POR SU BOCA. PARA EMPEZAR EL JUEGO, LA DOCENTE PEDIRÁ AL NIÑO QUE ESCOJA UN ANIMAL, LUEGO PEDIRÁ QUE INHALE LO MÁS QUE PUEDA Y VA A EXHALAR, PERO HACIENDO EL SONIDO DE UN ANIMAL ESCOGIDO POR EL NIÑO AL INICIO.
- EL NIÑO ESCOGERÁ UN ANIMAL QUE DESEA IMITAR EL SONIDO EN LA PLATAFORMA VIRTUAL PICTOSONIDOS: [HTTPS://WWW.PICTOSONIDOS.COM/CATEGORIA/LA-GRANJA/13](https://www.pictosonidos.com/categoria/la-granja/13)

EJEMPLO:

- **NIÑO:** MENCIONA VACA.
- **DOCENTE:** INHALAMOS LO MÁS QUE PODAMOS Y EXHALAMOS DICRIENDO MUUUUUU.....



ACTIVIDAD 3 – JUGANDO CON MI BOCA

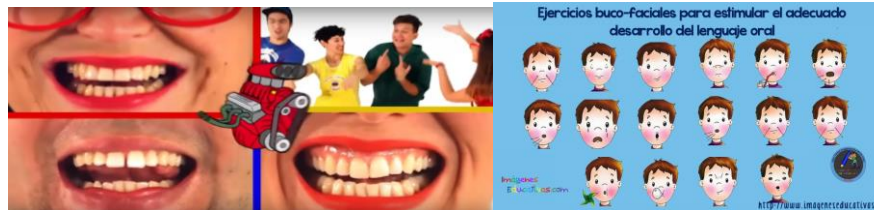
ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. ARTICULAR CORRECTAMENTE LOS FONEMAS DEL IDIOMA MATERNO PARA FACILITAR SU COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE UN LENGUAJE CLARO

DESTREZA REALIZAR MOVIMIENTOS ARTICULATORIOS COMPLEJOS: MOVIMIENTOS DE LOS LABIOS JUNTOS DE IZQUIERDA A DERECHA, HACIA ADELANTE, MOVIMIENTO DE LAS MANDÍBULAS A LOS LADOS, INFLAR LAS MEJILLAS Y MOVIMIENTO DE LENGUA DE MAYOR DIFICULTAD.

DESARROLLO:

- OBSERVAR EL CUENTO DEL GUSANITO EN EL SIGUIENTE LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=imz9ii3vhts> Y REALIZAR LOS MOVIMIENTOS DEL CUENTO.
- EL DOCENTE MOTIVARÁ AL NIÑO PARA REALIZAR EJERCICIOS MÁS COMPLEJOS CON SU LENGUA Y ASÍ DISFRUTAR REALIZÁNDOLOS, AHORA LOS NIÑOS DEBEN REALIZAR LOS EJERCICIOS ORAL MOTORES EN EL SIGUIENTE LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=kLKJIMYyEq0>
- AL FINALIZAR EL DOCENTE PREGUNTARÁ AL NIÑO ¿CÓMO SE SINTIÓ REALIZANDO ESTOS EJERCICIOS? LUEGO FRENTE A UN ESPEJO EL DOCENTE REFORZARÁ LOS MOVIMIENTOS QUE MÁS LE LLAMARON LA ATENCIÓN AL NIÑO.





ACTIVIDAD 4 – RULETA DE LETRAS

ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. ARTICULAR CORRECTAMENTE LOS FONEMAS DEL IDIOMA MATERNO PARA FACILITAR SU COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE UN LENGUAJE CLARO

DESTREZA EXPRESARSE ORALMENTE PRONUNCIANDO CORRECTAMENTE LA MAYORÍA DE LAS PALABRAS.

DESARROLLO:

- INICIAR CON LA CANCIÓN “LA SALTARINA” <https://www.youtube.com/watch?v=flkt0mf0n38> PARA LA COORDINACIÓN FACIAL Y REALIZAR LOS MOVIMIENTOS DE LA CANCIÓN.
- EL DOCENTE PRESENTARÁ LA RULETA VIRTUAL Y DIRÁ LAS INDICACIONES PARA EMPEZAR EL JUEGO CON EL NIÑO.
- EL JUEGO CONSISTE EN QUE EL DOCENTE PULSARÁ EL BOTÓN PARA QUE GIRE LA RULETA, LUEGO EL NIÑO PULSARÁ EL BOTÓN PARA DETENER LA RULETA.
[HTTPS://WORDWALL.NET/ES/RESOURCE/28473095](https://wordwall.net/es/resource/28473095)
- DEPENDIENDO LA LETRA QUE SALGA, EL DOCENTE DIRÁ: PALABRAS QUE EMPIECEN CON (LETRA) EL DOCENTE SOLO DIRÁ EL FONEMA DE LA LETRA.
- DAR LA OPORTUNIDAD AL NIÑO PARA QUE EXPRESE LA MAYOR CANTIDAD DE PALABRAS.
- EL DOCENTE FELICITARÁ AL NIÑO POR EL LOGRO ALCANZADO.



ACTIVIDAD 5 – BINGO DE ANIMALES

ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. DISCRIMINAR AUDITIVAMENTE LOS SONIDOS QUE CONFORMAN SU ENTORNO

DESTREZA IDENTIFICAR AUDITIVAMENTE EL SONIDO DE LOS ANIMALES MÁS CONOCIDOS

DESARROLLO:

- EL DOCENTE PRESENTARÁ A LOS ADOLESCENTES EL JUEGO “BINGO DE ANIMALES” Y DARÁ UNA CARTILLA, FICHAS O PLASTILINA PARA QUE EL NIÑO VAYA PONIENDO ENCIMA DEL ANIMAL QUE CORRESPONDA.
- EL JUEGO CONSISTE EN QUE EL DOCENTE GIRARÁ LA RULETA INTERACTIVA DE LOS ANIMALES QUE SOLO TIENEN EL SONIDO QUE EMITE CADA ANIMAL QUE SALGA, EL NIÑO DEBERÁ COLOCAR EN LA CARTULINA UNA FICHA O BOLITAS DE PLASTILINA ENCIMA DEL ANIMAL QUE CORRESPONDE HASTA LLENAR TODA SU CARTILLA Y ASÍ GANAR ESTE JUEGO.
- EL DOCENTE FELICITARA AL NIÑO POR EL LOGRO ALCANZANDO Y REFORZARA EL SONIDO DE ALGÚN ANIMAL QUE EL NIÑO NO HAYA LOGRADO IDENTIFICAR.

B I N G O



A B C D E F G H I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

ACTIVIDAD 6 – ADIVINA QUIÉN SOY

ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. INCREMENTAR LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN ORAL A TRAVÉS DEL MANEJO DE ADECUADO DEL VOCABULARIO Y LA COMPRENSIÓN PROGRESIVA DEL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS PARA FACILITAR SU INTERACCIÓN CON LOS OTROS.

DESTREZA REPRODUCIR ADIVINANZAS CORTAS Y SENCILLAS, MEJORANDO SU PRONUNCIACIÓN POTENCIANDO SU CAPACIDAD IMAGINATIVA.

DESARROLLO:

- AL INICIO DE LA HORA DE CLASE EL DOCENTE MOTIVARÁ AL NIÑO PARA QUE PARTICIPE EN EL JUEGO DE ADIVINANZAS.
- PARA ESTA ACTIVIDAD EL DOCENTE DEBE CREAR UN AMBIENTE CÓMODO Y AMPLIO DONDE LOS NIÑOS SE PUEDAN SENTAR DE MANERA CÓMODA EN FORMA DE CIRCULO Y CORRER CON FACILIDAD.
- EL DOCENTE TENDRÁ EN SUS MANOS TARJETAS DE ADIVINANZAS Y LEERÁ AL AZAR MENCIONADO AL NIÑO ¿QUÉ PUEDE SER?, EL NIÑO DEBERÁ ADIVINAR Y CORRER A BUSCARLO A SU ALREDEDOR EL OBJETO DE LA ADIVINANZA.
- EL NIÑO ENTREGA EL OBJETO ENCONTRADO AL DECENTE, EL DOCENTE PREGUNTARÁ ¿CÓMO SE LLAMA EL OBJETO?, ¿PARA QUÉ TE PUEDE SERVIR ESTE OBJETO? ¿QUÉ SONIDO HACE ESTE ANIMAL?, ENTRE OTRAS. [HTTPS://WWW.PICTOSONIDOS.COM](https://www.pictosonidos.com)
- EL DOCENTE CON EL NIÑO CREARÁ SU PROPIA ADIVINANZA O REPETIRÁN LA ADIVINANZA QUE MÁS LE HAYA GUSTADO. SE FELICITARÁ AL NIÑO POR EL LOGRO ALCANZANDO.

ACTIVIDAD 7 — ADIVINO Y DESCRIBO QUE ES

ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. INCREMENTAR LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN ORAL A TRAVÉS DEL MANEJO DE ADECUADO DEL VOCABULARIO Y LA COMPRENSIÓN PROGRESIVA DEL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS PARA FACILITAR SU INTERACCIÓN CON LOS OTROS.

DESTREZA DESCRIBIR ORALMENTE IMÁGENES GRÁFICAS Y DIGITALES, ESTRUCTURANDO ORACIONES MÁS ELABORADAS QUE DESCRIBAN A LOS OBJETOS QUE OBSERVA.

DESARROLLO:

- AL INICIO EL DOCENTE PRESENTARÁ EL JUEGO INTERACTIVO “ADIVINO Y DESCRIBO QUÉ ES”, AL NIÑO PARA INTERACTUAR Y LLAMAR SU ATENCIÓN.
[HTTPS://ONEDRIVE.LIVE.COM/EDIT.ASPX?RESID=2DB489CC9F013523!3831&ITHINT=FILE%2CPPTX&AUTHKEY=!AOX-ORQBEPEDA_S](https://onedrive.live.com/edit.aspx?resid=2db489cc9f013523!3831&ithint=file%2cpptx&authkey=!AOX-ORQBEPEDA_S)
- EL DOCENTE PEDIRÁ AL NIÑO QUE ESCOJA EN EL ÍNDICE EL NÚMERO DE ACTIVIDAD QUE DESEE. EL NIÑO TENDRÁ QUE IR ADIVINANDO Y DESCUBRIENDO DE A POCO LA IMAGEN, HASTA DESCRIBIR TOTALMENTE LO QUE OBSERVA EN LA IMAGEN. EL DOCENTE PUEDE VOLVER AL ÍNDICE O CONTINUAR CON LA SIGUIENTE ACTIVIDAD.
- SE DEBERÁ PERMITIR AL NIÑO EXPRESAR LA MAYOR CANTIDAD DE PALABRAS PARA QUE ESTRUCTURE ORACIONES MÁS ELABORADAS.



ACTIVIDAD 8 – APRENDO UNA RETAHÍLA

ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. INCREMENTAR LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN ORAL A TRAVÉS DEL MANEJO DE ADECUADO DEL VOCABULARIO Y LA COMPRENSIÓN PROGRESIVA DEL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS PARA FACILITAR SU INTERACCIÓN CON LOS OTROS.

DESTREZA LOGRAR REPRODUCIR RETAHÍLAS SENCILLAS MEJORANDO SU PRONUNCIACIÓN Y

POTENCIANDO SU CAPACIDAD IMAGINATIVA.



DESARROLLO:

- AL INICIAR CON LA CANCIÓN “PEQUEÑO PEZ”
- <https://es.liveworksheets.com/c?a=s&t=cn7cym57rhz&sr=n&ms=uz&l=hf&i=uftntuc&r=ai&db=0&f=dzdtzdzs&c d=pk13kiv83swglwexelzxd02ngnzgngpxg>
- REALIZAR LOS MOVIMIENTOS DE LA CANCIÓN.
- EL DOCENTE MOTIVARÁ AL NIÑO PARA QUE APRENDA LA RETAHÍLA “PEQUEÑO PEZ” MIENTRAS LA REALIZA MOTIVAR AL NIÑO PARA QUE SE CONCENTRE E IMITE LOS MOVIMIENTOS SIN EQUIVOCARSE, DE MANERA QUE SEA DIVERTIDA Y LA PUEDAN HACER TODOS JUNTOS EN EL AULA.
- EL DOCENTE PREGUNTARÁ AL NIÑO ¿QUÉ PALABRAS LE LLAMARON LA ATENCIÓN?, ¿TE GUSTÓ LA RETAHÍLA?, ¿VOLVEMOS A REPETIRLA?
- EL DOCENTE PEDIRÁ AL NIÑO DIBUJAR LO QUE SIGNIFICÓ.
- FELICITA AL NIÑO POR EL LOGRO ALCANZADO.



ACTIVIDAD 9 – LA HORA DEL CUENTO

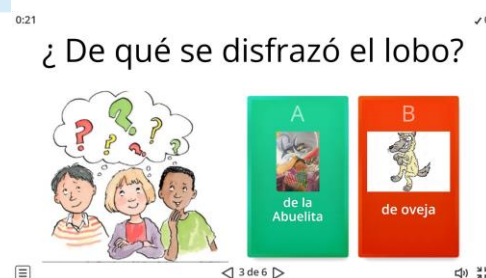
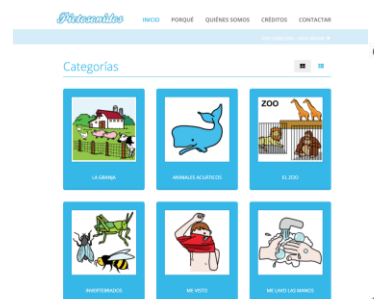
ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. COMPRENDER EL SIGNIFICADO DE PALABRAS, ORACIONES Y FRASES PARA EJECUTAR ACCIONES Y PRODUCIR MASAJES QUE LE PERMITAN COMUNICARSE CON LOS DEMÁS

DESTREZA LOGRAR REPRODUCIR RETAHÍLAS SENCILLAS MEJORANDO SU PRONUNCIACIÓN Y POTENCIANDO SU CAPACIDAD IMAGINATIVA.

DESARROLLO:

- AL INICIAR LA CLASE LA DOCENTE JUNTO CON LOS NIÑOS ESTARÁ SENTADOS EN UN LUGAR CÓMODO Y TRANQUILO, EL DOCENTE PRESENTARÁ EL CUENTO “LA CAPERUCITA ROJA” Y MOTIVARÁ A LOS NIÑOS PARA QUE PRESTEN ATENCIÓN AL CUENTO;
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XXqNjzJgSCg](https://www.youtube.com/watch?v=XXqNjzJgSCg)
- AL TERMINAR EL NIÑO O NIÑA DEBERÁ OBSERVAR Y RESPONDER LAS PREGUNTAS DEL SIGUIENTE LINK: [HTTPS://WORDWALL.NET/ES/RESOURCE/7113153](https://wordwall.net/es/resource/7113153).
- EL DOCENTE FINALIZARÁ LA ACTIVIDAD PIDIENDO AL NIÑO QUE POR MEDIO DE LA PLASTILINA CREE A CUALQUIER PERSONAJE DEL CUENTO.



ACTIVIDAD 10 – YO PUEDO NARRAR

ÁMBITO: COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE

OBJETIVO. MEJORAR SU CAPACIDAD DE DISCRIMINACIÓN VISUAL EN LA ASOCIACIÓN DE IMÁGENES Y SIGNOS COMO PROCESO INICIAL DE LECTURA PARTIENDO DEL GUSTO POR LA MISMA.

DESTREZA CONTAR UN CUENTO EN BASE A SUS IMÁGENES A PARTIR DE LA PORTADA Y SIGUIENDO LA SECUENCIA DE LAS PÁGINAS.

DESARROLLO:

- AL INICIAR LA ACTIVIDAD DE RESPIRACIÓN PARA QUE EL NIÑO ESTÉ RELAJADO Y SE SIENTA SEGURO. EL DOCENTE PUEDE VOLVER HACER LAS ACTIVIDADES DE RESPIRACIÓN DEL INICIO.
- EL DOCENTE LEERÁ EL CUENTO ANTES MENCIONADO DE MANERA LLAMATIVA Y ENTRETENIDA. AL FINALIZAR EL CUENTO, EL DOCENTE REALIZARÁ LAS SIGUIENTES PREGUNTAS AL NIÑO:
- ¿DE QUÉ COLOR ERA LA CAPUCHA DE LA NIÑA DEL CUENTO?, • ¿CAPERUCITA ROJA A QUIÉN FUE A VISITAR?, • ¿CON QUIÉN SE ENCONTRÓ CAPERUCITA ROJA EN EL BOSQUE? • ¿QUÉ HIZO EL LOBO EN EL CUENTO? ¿QUIÉN LE AYUDÓ A LA ABUELITA PARA RESCATARLE A CAPERUCITA ROJA?
- EL DOCENTE FINALIZA LA ACTIVIDAD PEDIRÁ AL NIÑO QUE POR MEDIO DE LA PLASTILINA CREE A CUALQUIER PERSONAJE DEL CUENTO.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

La propuesta puede ser evaluada bajo los siguientes parámetros.

Ítem	Inicio	En Proceso	Adquirido
Cumple la Actividad.			
Reconoce los conceptos impartidos.			
Demuestra Interés al momento de desarrollar las diferentes actividades.			
Participa activamente en el desarrollo de la actividad.			
Utiliza de manera correcta las plataformas virtuales necesarias.			
Alcanza los niveles de conocimientos planificados.			
Construye su propio aprendizaje en base a los temas expuestos en la guía.			

Administración de la Propuesta

La Propuesta será guiada por la autora de la misma, en coordinación con las Autoridades de la Institución para poder ser aplicada y ejecutada.

Al ser considerada una herramienta didáctica, su aplicación estará bajo la supervisión de la docente tutora de cada nivel.

Los recursos que presenta la propuesta de la Guía para su ejecución son los siguientes:

Recursos Institucionales:

- Autora de la investigación.
- DECE
- Directora
- Docentes

En lo que se refiere a recursos técnicos y materiales:

- Fuentes de investigación.
- Computadora.
- Internet.
- CD.
- USB.
- Suministros de oficina.
- Plataformas On line

BIBLIOGRAFÍA

- Agreda, M., Ana, O., & Jordán, J. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, 1-17.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. Caracas: Episteme.
- Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: Grupo Editorial Patria.
- Caballero, A. (2014). *Metodología integral innovadora para planes y tesis. La Metodología del Cómo Formularlos*. México D.F.: Cengage Learning.
- Cabrera, B. C., & Dupeyrón, M. (28 de marzo de 2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Obtenido de Mendive. *Revista de Educación*: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222&lng=es&tlng=es
- Cáceres, M. A. (2010). La Expresión Corporal, el Gesto y el Movimiento en la Edad Infantil. *Temas para la Educación*, 1-7.
- Cardelli, J., & Duhalde, M. (30 de Junio de 2020). La Formación Docente en América Latina. Una perspectiva Político- Pedagógica. Obtenido de La Formación Docente en América Latina. Una perspectiva Político- Pedagógica.: <https://bit.ly/2CphhA6>
- Carlos, R. (2008). El Enfoque Multimétodo en la Investigación Social y Educativa: Una Mirada desde el Paradigma de la Complejidad. *Revista de Filosofía y Socio Política de la Educación*, 13-28.
- Castro, D. G. (2018). Educación por el arte para el desarrollo de destrezas motoras en niños y niñas de nivel Preparatoria de Educación General Básica en el Jardín de Infantes Mercedes Noboa del DMQ. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Cobos, P. (1995). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Covid-19: La Pandemia. (12 de Julio de 2020). Obtenido de PNUD Latinoamérica y el Caribe: <https://www.latinamerica.undp.org/content/rblac/es/home/coronavirus.html>
- Cuadrado, A. (4 de agosto de 2020). Gamificación educativa. Obtenido de Gamificación educativa: <https://urjconline.atavist.com/gamificacion-educativa>.

- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación. 15th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology: “Global Partnerships for Development and Engineering Education”, 19-21.
- Delgado, M. (2015). Fundamentos de Psicología. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Desarrollo, B. I. (2004). Maestros en América Latina: Nuevas Perspectivas sobre su Formación y Desempeño. Editorial San Marino.
- Educación, M. d. (02 de Julio de 2020). Plan Educativo Covid-19. Obtenido de Plan Educativo Covid-19: <https://recursos2.educacion.gob.ec/>
- Fernández Martín, F., Arce Calvo, M. T., & Moreno Molina, J. A. (23 de Mayo de 2014). Escuchemos el lenguaje del niño: normalidad versus signos de alerta. *Pediatría Atención Primaria*, 101-110. Obtenido de Scielo.
- Fernández, Y. (03 de Julio de 2020). efdeportes.com. Obtenido de Algunas consideraciones sobre psicomotricidad: <https://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm>
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Guano, G. (2017). Estudio del nivel de Desarrollo de las Neurofunciones en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica y las estrategias metodológicas que utilizan los docentes de la Unidad Educativa Municipal Eugenio Espejo y Unidad Educativa Fiscal Eloy Alf. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Guelmes, V., Esperanza, L., Nieto, A., & Lázaro, E. (08 de agosto de 2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. Obtenido de *Revista Universidad y Sociedad*: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004&lng=es&tlng=es.
- Habilidades visoperceptivas. (03 de Julio de 2020). Obtenido de Habilidades visoperceptivas | Procesamiento de la información visual: http://formacion.intef.es/pluginfile.php/177945/mod_imscp/content/2/habilidades_visoperceptivas.html
- Ibañez, P., Mudarra, M., & Alfonso, C. (2004). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana. *Educación XX1*, 111-133.

- Idrovo, E. (2018). La Gamificación y su aplicación Pedagógica en el Área de Matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, Año lectivo 2017-2018. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- LEXIS S.A. (25 de Marzo de 2018). Constitución de la República del Ecuador. Obtenido de LEXIS FINDER: <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/07/Constitucion-de-la-Republica.pdf>
- Madrona, P., Jordán, O., & Barreto, I. (2008). Habilidades Motrices en la Infancia y su Desarrollo desde una Educación Física Animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71-96.
- Mateo, C., & Sáenz, S. (2010). Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia. Tolosa: San Sebastián.
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *SciELO*, 41-63.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289-296.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Educación Inicial 2014. Quito: El Telégrafo EP.
- Ministerio de Educación. (2012). Marco Legal Educativo. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Montenegro, A., & Roldán, C. (2013). Repositorio Digital. Universidad Central del Ecuador. Recuperado el 05 de febrero de 2019, de Repositorio Digital: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/4335>
- Murillo, J., Hernández, R., & Martínez, C. (2016). ¿Qué ocurre en las aulas donde los niños y niñas no aprenden? Estudio cualitativo de aulas ineficaces en Iberoamérica. *Perfiles educativos*, 55-70.
- Naciones Unidas. (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3). Santiago: CEPAL. Obtenido de Web de las Naciones Unidas: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf
- Núñez, M., & Santamarina, M. (2014). Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. *Lengua y Habla*, 72-92.
- OEI. (2000). Foro Consultivo Internacional sobre Educación para Todos. Dakar: OEI.

- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Barcelona: Grupo Océano.
- Ruiz, C. (1999). La familia y su implicación en el desarrollo infantil. Revista Complutense de Educación, 289-304.
- Ruiz, L. M., Mata, E., & Moreno, J. A. (2007). Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión. Motricidad. Europea Journal of Human Movement, 1-17.
- SERVISER. (2018). Valoración efectuada en el área de psicología (Adaptación Guía Portage). Quito.
- Soler, S., & Martinez, J. (04 de Julio de 2020). efdeportes.com. Obtenido de efdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd144/ritmo-canciones-motrices-en-educacion-infantil.htm>
- UNESCO, I. d. (12 de Julio de 2020). UNESCO. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/docentes>
- UNESCO. (15 de marzo de 2020). UNESDOC Biblioteca Digital. Obtenido de UNESDOC Biblioteca Digital: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa.locale=es
- UNESCO. (2015). Resultados del Foro Mundial sobre la Educación de 2015. Paris: UNESCO.
- Vargas, Z. (02 de agosto de 2009). La Investigación Aplicada: Una Forma de Conocer las Realidades con Evidencia Científica. Educación, 155-165.
- Woolfolk, A. (2010). Psicología Educativa. México: Pearson Education.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCION INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUAN ENRIQUE PESTALOZZI
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES**

OBJETIVO: Analizar como la gamificación desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito en el año 2023.					
INSTRUCCIONES:					
Lea detenidamente el siguiente cuestionario.					
Marque con una x de acuerdo con lo solicitado dentro del recuadro correspondiente a los ítems generales.					
En el recuadro de las opciones de respuesta marque con una x de acuerdo con sus expectativas e intereses. S=siempre /F=Frecuente/AV= a veces / N= nunca					
En donde 4 es Siempre, 3 Frecuentemente 2 es A veces y 1 es Nunca					
N°	ÍTEMS ESPECÍFICOS	OPCIONES DE RESPUESTA			
		4	3	2	1
01	¿Considera usted la gamificación como un recurso didáctico?				
02	¿Se ha capacitado en el uso de gamificación en procesos educativos?				
03	¿Planifica sus clases insertando herramientas tecnológicas?				
04	¿Considera importante que la planificación curricular debe tener secuencia con gamificación?				
05	¿Cree usted necesario la utilización de una propuesta que facilite la implementación de la tecnología educativa con gamificación?				
06	¿Considera usted que los niños tienen un buen nivel de desarrollo del lenguaje?				

07	¿Los niños son capaces de expresarse correctamente?				
08	¿Los niños son capaces de comprender las instrucciones dadas en clase?				
09	¿Los niños utilizan el lenguaje verbal al comunicarse con sus compañeros?				
10	¿Considera usted necesaria la implementación de una propuesta para mejorar el lenguaje de los niños que incluya tecnología?				

!!!MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!!

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCION INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUAN ENRIQUE PESTALOZZI**

FICHA DE OBSERVACIÓN																					
OBJETIVO:		Analizar como la gamificación desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito en el año 2023.																			
GRUPO:		Nivel inicial 2 (4 a 5 Años)																			
INSTRUCCIONES:		Lea detenidamente los aspectos a observar y marque con una (X) de acuerdo con su criterio																			
		ASPECTOS A OBSERVAR																			
N.	NÓMINA	Los niños aprenden en sus horas de clases a desarrollar el lenguaje con estrategias como la gamificación.		Los niños utilizan recursos educativos que les permita aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, medallas, y así fortalecer el desarrollo del lenguaje		Los niños utilizan herramientas tecnológicas como recursos didácticos, dentro de sus horas de clases		A través de la utilización de la tecnología en el proceso educativo se fortalece el lenguaje de los niños.		Los niños cuentan con espacios adecuados que permitan el uso de tecnología educativa con gamificación que permita fortalecer el lenguaje.		Los niños interactúan con sus docentes en las actividades planificadas para sus horas de clases.		Los niños responden con un lenguaje fluido y claro las preguntas que realiza el docente en las horas de clases		Los niños realizan las actividades encomendadas por la docente de forma correcta.		Cuando los docentes imparten sus clases, los niños prestan atención.		Los niños utilizan plataformas tecnológicas como un recurso didáctico para desarrollar y fortalecer el lenguaje en sus horas de clases.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN
NIÑOS DEL SUBNIVEL 2**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

Autora: RODRÍGUEZ GUARANDA ADELAIDA DEL ROCÍO

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Cuestionario dirigido a **DOCENTES**, destinado a analizar como la gamificación desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito en el año 2023.

Nombre del validador /a: Lic. Alicia Peralta Santacruz, M.Sc

CI: 1709414591

Fecha: 4 de enero de 2023.

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo medir los resultados del conocimiento y aplicación de la gamificación en el desarrollo del lenguaje oral en niños del subnivel 2.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X

8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
Criterios generales									SI	NO	Obse rvaci ones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado									X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente									X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación									X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación									X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validad o por	Msc. Alicia Peralta S.			Cédula	1709414591			Fecha	4 de enero de 2023			
Firma				Teléfono	0995086792			Correo	aliciaperalta@hotmail.es			

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLA EL LENGUAJE ORAL EN
NIÑOS DEL SUBNIVEL 2**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

Autora: RODRÍGUEZ GUARANDA ADELAIDA DEL ROCÍO

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Ficha de observación dirigido a **ESTUDIANTES**, destinado a analizar como la gamificación desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2 del Centro de Educación Inicial Juan Enrique Pestalozzi de la ciudad de Quito en el año 2023.

Nombre del validador /a: Lic. Cristina Fernanda Ortiz Yáñez, M.Sc


CI: 1717050650

Fecha: 10 de enero de 2023.

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo medir los resultados del conocimiento y aplicación de la gamificación en el desarrolla el lenguaje oral en niños del subnivel 2.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X

9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Obse rvaci ones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validad o por	Msc. Cristina Ortiz Y.				Cédula	1717050650			Fecha	10 de enero de 2023		
Firma					Teléfono	0984515354			Corre o	ferchita1585@yahoo.es		