



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

**TÍTULO DEL PROYECTO:
DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL. PROPUESTA PEDAGÓGICA
CON ENFOQUE EN ESTRATEGIAS LÚDICAS DE GAMIFICACIÓN**

**TUTOR
MARITZA JESSENIA SYLVA LAZO**

**AUTOR
JAQUELINE DEL CARMEN LEÓN ARREAGA**

MILAGRO, ENERO 2023

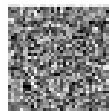
ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL. PROPUESTA PEDAGÓGICA CON ENFOQUE EN ESTRATEGIAS LÚDICAS DE GAMIFICACIÓN**, elaborado por el **JAQUELINE DEL CARMEN LEÓN ARREAGA**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 20 de Noviembre de 2022



Firmado digitalmente por:
**MARITZA
YESENIA SYLVA
LAZO**

MARITZA JESSENIA SYLVA LAZO

C.I: 0914181011

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La autora de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera

Milagro, 18 de enero del 2023



Jaqueline Del Carmen León Arreaga

C.I 0919629196

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, presentado por **LIC. LEON ARREAGA JAQUELINE DEL CARMEN**, otorga al presente proyecto de investigación denominado **"DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL. PROPUESTA PEDAGÓGICA CON ENFOQUE EN ESTRATEGIAS LÚDICAS DE GAMIFICACIÓN."**, las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	56.33
DEFENSA ORAL	40.00
PROMEDIO	96.33
EQUIVALENTE	Excelente



Firma digitalizada por:
OSCAR XAVIER BERMEO ALMEIDA

Mgtr. **BERMEO ALMEIDA OSCAR XAVIER**
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firma digitalizada por:
JESSICA JANINA CABEZAS QUINTO

Msi **CABEZAS QUINTO JESSICA JANINA**
VOCAL



Firma digitalizada por:
CAROLINA DAYSI VILLACIS MACÍAS

Mgtr. **VILLACIS MACÍAS CAROLINA DAYSI**
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedicado especialmente a Dios todo poderoso por guiarme en todo momento ya que me ha dado las fuerzas necesarias para continuar y seguir adelante con esfuerzo y dedicación en mi carrera.

A mi madre. Que, aunque ya no esté aquí, sigue siendo mi Ángel, formó mi carácter y mi personalidad, ella siempre me inculco valores y me aconsejo con palabras de aliento que siga creciendo profesionalmente y siempre sea perseverante para que se cumpla mis ideales, por ello dedico con todo mi corazón este trabajo. A mis hijos porque forman parte de mi vida y son el motor que me impulsan para superarme cada día. A mis compañeras de trabajo, por su apoyo incondicional.

A mi tutora Dra. Maritza Sylva, por asesorarme incondicionalmente en todo el proceso. A mí querida Universidad por darme la oportunidad nuevamente de seguir preparándome en maestría. También dedicó, este trabajo a mis niños del inicial de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto, ya que ellos son mi inspiración, para llevar a cabo esta importante propuesta en beneficio de ellos, con el fin de que adquieran destrezas y habilidades del lenguaje donde mejoren su capacidad lectora de manera lúdica logrando así un desarrollo integral

AGRADECIMIENTO

Agradezco los consejos, cariño, afecto y ayuda de todo el equipo docente de la Universidad Estatal de Milagro por la paciencia y entrega total al impartir sus conocimientos, con sus grandes enseñanzas y valiosas retroalimentación profesional. A mis compañeros con los que compartí grandes momentos de amistad, compañerismo y alegrías. A mi familia que en todo momento me han alentado en mi proceso y han mostrado una tolerancia sin límite en las innumerables horas pasadas en mi estudio, a todos ellos, que sin duda alguna no hubiera sido posible avanzar. Gracias infinitas

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL. PROPUESTA PEDAGÓGICA CON ENFOQUE EN ESTRATEGIAS LÚDICAS DE GAMIFICACIÓN**, y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 18 de Enero del 2023



Firmado electrónicamente por:
JAQUELINE DEL
CARMEN LEON ARREAGA

Jaqueline Del Carmen León Arreaga

C.I 0919629196

TABLA DE CONTENIDOS

Caratula	i
Aceptación del tutor	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
Certificado de defensa	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Tabla de contenidos.....	viii
Lista de tablas.....	x
Lista de figuras	xi
Lista de anexos.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
1. Introducción	1
2. Fundamentación	2
3. Planificación del proyecto.....	20
4. Objetivos generales y específicos	25
a. Objetivo General	25
b. Objetivos Específicos	25
5. Metodología	25
7. Recursos.....	32
a. Recursos humanos	32
b. Recursos financieros.....	32
c. Recursos tecnológicos	33
8. Impacto estimado.....	36
9. Desarrollo del proyecto	36
10. Objetivos de la propuesta	38
a. Objetivo General	38

b. Objetivos específicos	38
a. Referencias bibliográficas	39
b. Anexos.....	42

Lista de tablas

Tabla 1.....	24
Cronograma.....	24
Tabla 2.....	33
Recursos humanos	33

Lista de figuras

Figura 1	8
Oferta formativa	8
Figura 2	9
Estudiantes en educación inicial	9
Figura 3	10
Destreza 1	10
Figura 3	10
Destreza 2.	10
Figura 4	11
Destreza 3	11
Figura 5	11
Destreza 4	11
Figura 6	12
Destreza 5	12
Figura 7	12
Destreza 6	12

Lista de anexos

Anexos.....	42
Anexo 1. Propuesta	42
Anexo 2. Oficio de la institución	59
Anexo 3. Operacionalización de variables	60
Anexo 4. Fotografías.....	61

RESUMEN

El presente proyecto de desarrollo tiene por tema desarrollo del lenguaje infantil propuesta pedagógica con enfoque de estrategias lúdicas y de gamificación su objetivo es diseñar una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas para promover el desarrollo del lenguaje infantil este tema es de vital importancia debido a que un desarrollo de lenguaje facilita el aprendizaje y rendimiento escolar de los infantes además de promover una mayor participación y adaptación en la sociedad y mejorar la capacidad de identificarse como un ser autónomo con seguridad y confianza en sí mismo este estudio se basa que en la unidad educativa 25 de agosto en los niños de 4 a 5 años que pertenecen al inicial 2 se ha detectado y la falta de desarrollo del lenguaje por cuando los niños se muestran expresiones de vocabulario limitado omisión de fonemas dificultad de mantener un tema de conversación esta investigación tiene un enfoque cualitativo los tipos de investigación son descriptiva bibliográfica y de campo la población son los docentes del inicial que corresponde a un número total de 8 docentes a través de la investigación se ha podido detectar que existen falencias en cuanto a los ámbitos de desarrollo del lenguaje en la expresión y comunicación oral, el manejo del vocabulario. Por lo cual se propone la elaboración de actividades de gamificación basadas en el juego en el programa Educaplay, Genially y Kahoot que van a permitir desarrollar las habilidades de lenguaje y de esta manera ofrecer una educación de calidad con calidez.

Palabras clave: Lúdica, gamificación, educación infantil, lenguaje

ABSTRACT

The theme of this development project is the development of children's language, a pedagogical proposal with a focus on playful strategies and gamification, its objective is to design a pedagogical proposal with playful strategies to promote the development of children's language. This topic is of vital importance because a development of language facilitates the learning and school performance of infants as well as promoting greater participation and adaptation in society and improving the ability to identify as an autonomous being with security and self-confidence this study is based on the fact that in the educational unit 25 of August in children from 4 to 5 years old who belong to preschool 2 it has been detected and the lack of language development when children show expressions of limited vocabulary omission of phonemes difficulty to maintain a topic of conversation this research has a qualitative approach The types of research are descriptive, bibliographical and c ampo the population are the teachers of the initial that corresponds to a total number of 8 teachers through the investigation it has been possible to detect that there are shortcomings in terms of the areas of language development in expression and oral communication, vocabulary management. Therefore, the development of gamification activities based on the game is proposed in the educaplay, mihaly and kahoot program that will allow the development of language skills and thus offer a quality education with warmth.

Keywords: Playful, gamification, early childhood education, language

1. Introducción

Es importante destacar como base de este proyecto de desarrollo que el ser humano a lo largo de su vida desarrolla múltiples destrezas, las mismas que se encuentran interrelacionadas como un todo, es decir, se compone de habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales. El desarrollo integral en la primera infancia está determinado por la adquisición de las capacidades, pero es necesario reconocer que existe un factor imprescindible que es el lenguaje, actividad que el individuo adquiere de carácter biológico, natural y social a través de las interacciones que tenga con el entorno, viendo a los padres como un primer vínculo esencial de comunicación, y en un segundo plano con la escuela. (Cárdenas, 2019, pág. 21)

Con el pasar del tiempo el desarrollo del lenguaje alcanza mayor relevancia, relacionando al individuo con todos los contextos, ubicación geográfica, culturas, tradiciones, nivel socio-económico, entre otros. El lenguaje es una herramienta imprescindible para la comunicación del ser humano, ya que permite establecer relaciones sociales, intercambiar mensajes, adquirir aprendizajes y enriquecerse de los conocimientos de los demás. En el ámbito educativo, el lenguaje adquiere mayor relevancia aún, es el instrumento básico que permite a los estudiantes relacionarse con su entorno escolar, compañeros, docentes, personas de apoyo, padres de familia, etc. (Castillo, 2021, pág. 37)

Otro factor que se destaca es el apoyo que para este fin reciben los niños y niñas de sus familias como maestros primarios en sus hogares los cuales son reforzados por los maestros de inicial II de la Unidad Educativa 25 de Agosto. Es importante que este tipo de problemática sea resuelta pero siempre debe ir de la mano del amor, la comprensión y la paciencia, y un ambiente adecuado que son las claves en el desarrollo del lenguaje de un estudiante. Una buena enseñanza a través de estrategias de gamificación propuestas en este proyecto de desarrollo y la aplicación llama la atención y ayuda a comunicar pensamientos, inquietudes y sentimientos.

2. Fundamentación

Este proyecto pretende contribuir al desarrollo del lenguaje infantil con la implementación de estrategias lúdicas de gamificación en un contexto educativo, que permitan el desarrollo pleno del lenguaje infantil facilitando el aprendizaje con una mayor participación de los padres de familia lo que ayudará a los niños y niñas a que adquieran la capacidad de identificarse como seres autónomos de manera segura y confiada con esto se pondrá especial atención en identificar retrasos en el lenguaje, omisiones, sustituciones que se presentan en esta etapa del desarrollo de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad logrando realizar los ajustes a tiempo y de manera eficiente en la etapa escolar.

El problema de estudio está relacionado; esta problemática puede afectar al desarrollo del lenguaje infantil por lo que se debe revisar las posibles causas y efectos en relación al problema que se ha detectado en la institución cabe mencionar que algunos niños de educación inicial II reflejan precariedad en el ámbito de comunicación y expresión del lenguaje. Esto se evidencia ya que los estudiantes del Inicial II de la Unidad Educativa 25 de Agosto demuestran expresiones de vocabulario limitado, omisión de fonemas, dificultad en mantener un tema de conversación, poco interés en realizar preguntas o expresar necesidades y problemas al seguir consignas sencillas, en el peor de los casos no expresan verbalmente las ideas o sentimientos de un tema determinado.

Es por ello que se propone integrar las estrategias lúdicas de gamificación como un medio para solventar la necesidad de efectivizar el proceso de adquisición de competencias lingüísticas. La estrategia a utilizar en el aprendizaje de los infantes es el juego, por lo que los docentes parvularios integran una serie de composiciones literarias a utilizar en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, estas contribuyen en mayor medida a ejercitar la articulación y correcta pronunciación de las palabras.

En referencia al punto de partida el estudio Desarrollo del lenguaje infantil propuesta pedagógica con enfoque de estrategias lúdicas y de gamificación acorde ya lo descrito, se debe tener en cuenta que las edades de tres, cuatro y cinco años ocurre en mayor plenitud el desarrollo del lenguaje (Chiavenato, 2018). Qué los infantes en esta etapa tienen la necesidad de comunicarse y ampliar su léxico a través de la interacción con el entorno familiar y escolar lo que en estos casos por situaciones laborales no se produce en la mayoría de los casos. “El desarrollo del lenguaje de los niños de educación pre-escolar se ancla de la motivación y estimulación que los padres asisten en el niño y del entorno en el que crece el infante para desarrollar sus competencias lingüísticas” (Moreno, 2019, pág. 58).

Es posible que exista ausencia de un diagnóstico adecuado sobre las deficiencias que existen en cuanto al desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 2 a 3 años de dicha institución porque se evidencia que algunos niños de educación inicial no se encuentran al nivel de los demás estudiantes, es decir, no poseen las características lingüísticas que a su edad deben dominar. Las planificaciones que se realizan no incorporan estrategias que ayuden a los niños a mejorar el lenguaje.

La estrategia a utilizar en el aprendizaje de los infantes es el juego, por lo que los docentes parvularios integran una serie de composiciones literarias a utilizar en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, entre las más conocidas se puede enumerar, canciones, rimas, trabalenguas, retahílas, etc., las cuales se relacionan directamente con la gamificación las mismas que contribuyen en mayor medida a ejercitar la articulación y correcta pronunciación de las palabra. (Martínez, 2018, pág. 22)

A partir de esta cita se puede definir que el enfoque de la investigación es la gamificación es importante porque se considera una herramienta innovadora que se utiliza en el trabajo con los estudiantes especialmente a esta edad que se debe buscar

las mejores maneras de captar la atención, la cual sirve de estrategia en el desarrollo de habilidades lingüísticas y de relación con el medio. La versatilidad que propone la herramienta de trabajo es proporcionar experiencias significativas en el desarrollo de actividades que faciliten la descripción de imágenes, pronunciación y articulación correcta de las palabras, entre otras destrezas que los estudiantes desarrollan en el transcurso de esta edad.

En las instituciones educativas de nivel inicial es importante que tanto padres como docentes se comprometan a trabajar en conjunto para lograr estas habilidades las mismas que se van desarrollando a través de sucesivas etapas que tienen características muy especiales, una de estas etapas y la más significativa dentro del proceso de crecimiento e interacción con el entorno el lenguaje es una de las habilidades más importantes a lo largo de su desarrollo esta es de utilidad al momento de necesitar vincularse e integrarse en el contexto al cual pertenece. (Garrido, Lenguaje, habilidad importante en el desarrollo de los infantes, 2020, pág. 31)

“El lenguaje es el instrumento de comunicación propio del individuo, mismo que desempeña múltiples funciones de obtener y compartir información, ordenar y dirigir el pensamiento, imaginar, planificar y regular la acción propia, convirtiéndose en el recurso más complejo y completo que atraviesa el ser humano a través de la relación social con quienes se desenvuelve” (Durango, 2019, pág. 67).

Con esta argumentación el lenguaje se define como la capacidad que tiene el ser humano para expresarse y comunicarse a través de diversos sistemas de signos: orales, escritos o gestuales y constituye una de las funciones más importantes del ser humano ya que es la base de la comunicación, pues permite expresarse y comprender a quienes les rodean. Así mismo, cabe mencionar que el lenguaje surge de la necesidad de la persona de establecer relaciones sociales con el fin de la supervivencia de la especie humana.

“El juego es un proceso que involucra varias habilidades para transformar tareas en comportamientos atractivos y agradables” (Kim, 2018, pág. 28). Además, se considera una técnica basada en elementos que hace que las estrategias lúdicas sean atractivos y permite a los estudiantes participar en un entorno donde el aprendizaje es agradable “Es la combinación de elementos y técnicas con un entorno no recreativo. Así, implica aplicar estrategias en un entorno específico para que las personas adopten ciertos comportamientos, como percepciones positivas, disposición y competitividad” (Marcin, 2019, pág. 28).

Se entiende como una estrategia innovadora porque a través de esta los estudiantes pueden aprender de forma divertida motivando el desarrollo de los procesos activos y participativos entre el grupo de estudiantes de inicial II y es que en esta asignatura el compromiso y la alegría deben ser la fuente que inspira el desarrollo de nuevos y mejores conocimientos. Es importante que en el aula los estudiantes se sientan involucrados, tomen decisiones, acepten nuevos desafíos, valoren sus logros y alcancen las metas del proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, el docente debe tener en cuenta todos los aspectos y temas del plan de estudios para que pueda ser apreciado y cumpla con las características anteriores. Esto con el objetivo de hacer parte de los procesos de aprendizaje a los estudiantes haciendo que a base de la tecnología este proceso se vuelva dinámico y divertido basados en la estrategia de gamificación la misma que es un apoyo contundente en la educación y la estimulación de la motivación del estudiante.

Es indispensable que los docentes se adapten de forma ágil a los cambios que produce la incorporación de la tecnología diseñando entornos amigables en base a los contenidos que se van a enseñar pero también tomando en cuenta la edad de los estudiantes y los contextos en los que se educan, es decir que estas actividades deben ir desde lo más simple a lo más complejo.

“Los docentes son los responsables que los recursos usados sean los adecuados para construir un entorno adecuado que responda afirmativamente a las necesidades educativas del entorno educativo” (Soriano, 2018, pág. 23). Es importante considerar que un proceso de aprendizaje basado en estrategias de juego puede ser emocionalmente efectivo para capturar las emociones de los participantes e involucrarlos en relaciones directas, así como en la construcción de experiencias de conocimiento.

Es la forma como adapta a las capacidades del juego a las necesidades de los estudiantes y de esta manera se capta la atención de mejor manera. Existen muchos juegos estructurados como las estrategias lúdicas tradicionales como el avión, saltar la cuerda, las escondidas y las estrategias lúdicas mentales como los rompecabezas, el sudoku y el laberinto. Los mismos que tienen la generalidad de lograr que los niños interactúen y participen. Pero en un sentido más actual el uso de la tecnología ha logrado dar un giro a los procesos de aplicación de las estrategias lúdicas y su alcance pedagógico.

Las estrategias lúdicas aplicando las TIC se consideran juegos estructurados. Basados en las estrategias lúdicas tradicionales, estos juegos agregan elementos educativos para ayudar a los niños a adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en todas las asignaturas del programa. Estos pueden ayudar a mejorar los métodos de enseñanza y desarrollar habilidades. Para diseñar una clase de juego, debe elegir juegos en función de los resultados del aprendizaje. En el aula, debe contextualizar, definir reglas y tiempos de uso, crear un sistema de recompensas y luego proporcionar comentarios sobre los resultados.

Obviamente, para ello es importante elegir el juego correctamente. (Shute, 2019, pág. 84) Propone las siguientes ideas para descubrir si un juego está bien diseñado:

Resolución interactiva de problemas: el juego requiere una interacción constante entre el jugador y el juego para resolver una serie de problemas o desafíos.

Metas y reglas: las metas, implícitas o explícitas, y las reglas son dos elementos necesarios en cualquier juego pues le indican al jugador qué debe hacer y cuándo.

Retos adaptativos: si proponemos el juego propone un reto demasiado complicado, es muy posible que nuestros estudiantes se frustren y acaben por abandonar la actividad; por el contrario, si el nivel es demasiado bajo, entonces se aburrirán y, en consecuencia, pierdan atención. Un juego bien diseñado se mueve siempre en la frontera de las destrezas y las competencias del jugador.

Control: un buen juego da al jugador la capacidad de influir en el propio juego, el entorno de juego y la propia experiencia de Aprendizaje basado en el juego.

Feedback constante: un buen juego proporciona información acerca de la actuación del jugador/aprendiz, tanto de manera explícita como implícita, reforzando así el aprendizaje y la motivación.

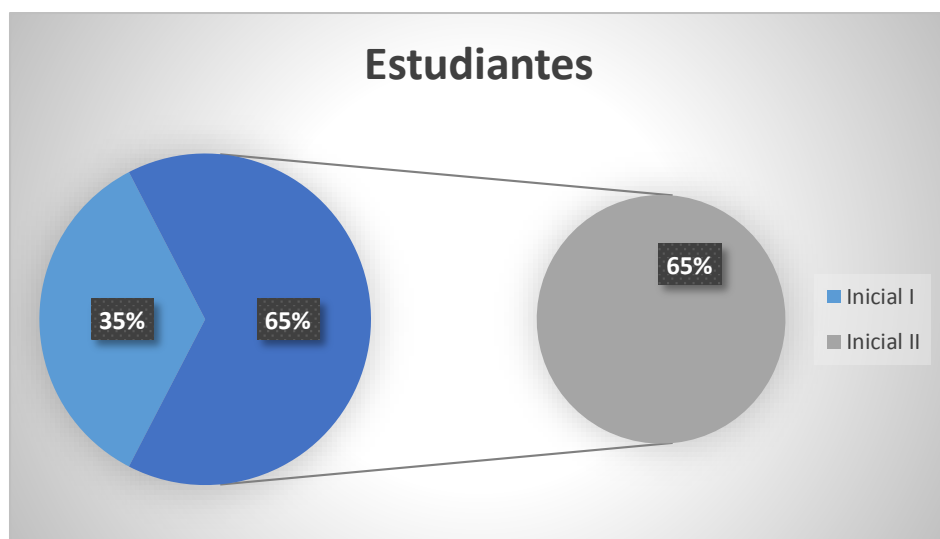
Incertidumbre: la ausencia de seguridad ante los problemas y los desafíos genera engagement en la misma medida que si un juego deja ver cuál será su final, entonces se vuelve predecible y perderá atractivo.

Estímulos sensoriales: el juego debe incorporar tanto una narrativa como unos elementos gráficos o audiovisuales que estimulan los sentidos.

En relación al problema cabe mencionar que la institución educativa cuenta con la Educación Inicial, desde el 2010 con la apertura del nivel II de Educación Inicial y que en 2018 un año antes de la pandemia la institución apertura el nivel I de educación infantil. Actualmente cuenta con 92 estudiantes matriculados.

Figura 1

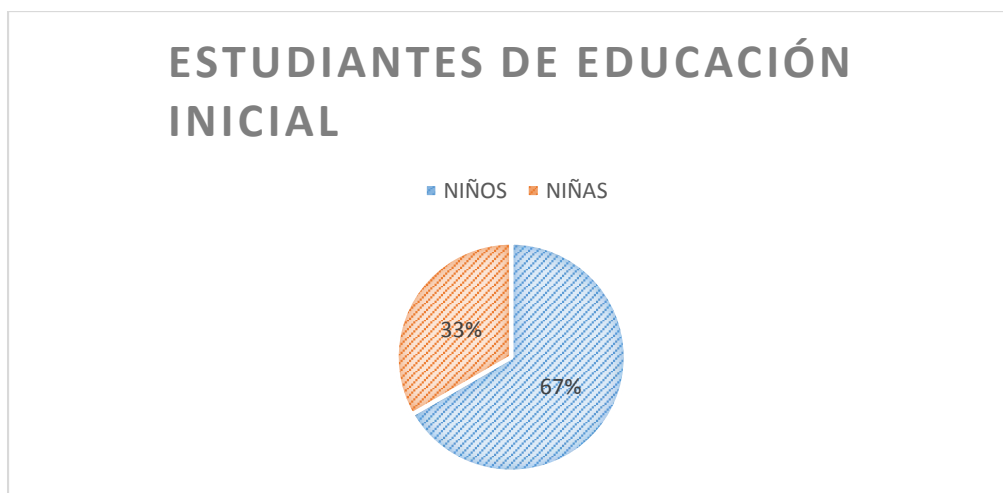
Oferta formativa



Observamos en el gráfico la población de estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa 25 de agosto es de 92 estudiantes con matrículas regularizada. Se toma como punto de partida o de estudio a los estudiantes de la Educación Inicial que corresponde a un 65% de la población con 60 estudiantes.

Figura 2

Estudiantes en educación inicial



Este 65% de la población le podemos subdividir que un 33% es femenino (20 niñas) y un 76% es masculino (40 niños).

Se debe indicar que, dentro de la caracterización del desarrollo del lenguaje infantil, en los 60 niños que corresponden al Subnivel II de la Educación Inicial, se debe desarrollar la comunicación para la exteriorización a través del lenguaje, de cuanto sienta, piensa, usando signos verbales, corporales o no verbales. Por lo que el desarrollo de la conciencia lingüística en estos estudiantes es fundamental, para cimentar los procesos de pre lectura y pre escritura; permitiendo alcanzar un vocabulario acorde y una fluidez y clarividencia en su pronunciación de infante. Permitiendo la creación de procesos cognitivos que facilitan el aprendizaje desde la infancia dentro de los contextos escolarizados (Ministerio de Educación, 2014).

Acorde lo estipulado en el Currículo de Educación Inicial, referente al ámbito de Comunicación y expresión del lenguaje del Subnivel II (Ministerio de Educación, 2014, pág. 32). En relación al problema cabe mencionar que a través de la aplicación de la prueba de evaluación diagnóstica inicial que se evalúa el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal en la demostración el nivel de desarrollo dentro de su entorno inmediato la

Unidad educativa 25 de Agosto del cantón del Triunfo se detectó la siguiente valoración de las destrezas que requiere una oportuna atención:

1. El estudiante puede comunicarse incorporando en su vocabulario, términos conocidos y o nuevos del contexto del aula. (carteles o señaléticas que existan en la institución)

Figura 3

Destreza 1



2. El estudiante corresponde a una conversación temática sobre su familia o comunidad sin salir del tema.

Figura 3

Destreza 2.



3. El estudiante es capaz de describir o explicar las imágenes que se muestran impresas y digitales para la creación de oraciones en la descripción del elemento

Figura 4

Destreza 3



4. El estudiante es puede repetir poesías cortas, canciones, trabalenguas sencillos y adivinanzas con una pronunciación clara y pausada

Figura 5

Destreza 4



5. El estudiante es capaz de expresarse usando oraciones cortas, usando un orden de las palabras en la expresión de su comunicado

Figura 6

Destreza 5



6. El estudiante logra comunicarse de manera escrita, copiando o imitando el grafismo de su escritura.

Figura 7

Destreza 6



Esto se evidencia porque los estudiantes muestran expresiones de vocabulario limitado, omisión de fonemas, dificultad en mantener un tema de conversación, poco interés en realizar preguntas o expresar necesidades y problemas al seguir consignas sencillas, en el peor de los casos no expresan verbalmente las ideas o sentimientos de

un tema determinado, la etapa trascendental de adquisición y desarrollo del lenguaje ocurre entre los tres y cinco años de edad, tiempo en el que los infantes se comunican y amplían su léxico a través de la interacción con el entorno familiar y escolar. Ante lo descrito se presenta un breve análisis de propuestas implementadas por otros autores:

La Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de la hermana República de Perú cuyo tema es Aplicación de recursos educativos abiertos para mejorar la oralidad en los estudiantes. Elaborado por Valeriano (2019). Presenta una sugerencia del análisis de los resultados, donde se observaron puntajes predeciblemente en lenguaje, rendimiento de aprendizaje y especialmente en cuanto a la pronunciación de palabras. Los principales objetivos de la propuesta son: el uso del recursos educativos abiertos para mejorar la pronunciación de palabras midiendo de esta manera el alcance del software educativo para aumentar el número de estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje que alcancen el nivel de logro y el desempeño planificado en el aula de clases por el docente.

La Universidad Católica del Ecuador cuenta con el estudio “Elaboración de actividades interactivas para la enseñanza en los segundos años de educación general básica en las escuelas del barrio Voluntad de Dios de la parroquia Simón Plata Torres” Elaborado por Guerrero (2018) en el que se defiende la idea de que las TIC en la educación permiten un cambio innovador y proporcionan herramientas y recursos de aprendizaje que ayudan a mejorar el aprendizaje; permiten a los maestros organizar lecciones interactivas que benefician los intereses de los niños. La investigación está enfocada en el desarrollo de actividades interactivas con recursos educativos abiertos destinadas a docentes que desean acceder a materiales de aprendizaje adicionales para las lecciones de matemáticas, el aporte de este trabajo es promover el trabajo independiente e innovador y así promover el fortalecimiento de los contenidos y habilidades aprendidas de los estudiantes.

Se toma el aporte sobre la teoría del comportamiento, basado en la estrecha conexión entre la adquisición del lenguaje, es decir, en el proceso de desarrollo del lenguaje, hay un acto de habla que responde en forma de reacciones y estímulos, y se puede pensar que “hay respuestas verbales en cualquier caso en términos de estímulos que no se reflejan en las reglas de la gramática o, peor aún, significados pre-desarrollados” (Skinner, 2018, pág. 43)

Una comprensión de la adquisición del lenguaje hablado, una teoría de la comprensión y el aprendizaje que establece que lo que le sucede al infante cuando la relación madre-hijo se establece a través de la lengua materna también se adquiere de manera innata, con base en un principio natural inconsciente en el que el único componente del lenguaje sugestivo completamente humano es un proceso natural. (Garrido, Transtornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, 2018, pág. 28). En esta teoría enfatiza que las personas nacen con la especificidad del lenguaje, es decir, el lenguaje no se asimila a través de la reproducción, sino que se relaciona directamente con él, a través de la interacción, la comunicación social, además de las personas el hecho de que hay un procesador de lenguaje innato.

El lenguaje es una representación cognitiva de un determinado tipo de especie, producto de las condiciones biológicas adquiridas durante su crecimiento. Según Eric Lenneberg (2018), la teoría biológica del lenguaje básicamente define el proceso de desarrollo del lenguaje como un proceso innato. "El lenguaje es una estructura cerebral innata que contiene ampliamente el gen del lenguaje, y también se trata de la forma en que se aprende el lenguaje que hay una comunidad alrededor del niño" (Troya, 2020, pág. 12). Lo que permite evidenciar que importante dentro de los procesos de desarrollo del lenguaje poner especial atención a cada una de las etapas que tienen que intervenir para lograr el desarrollo integral del mismo.

El lenguaje se basa en intereses sociales y se salvan las interacciones humano-sociedad, especialmente a partir de la construcción de ideas cognitivas y lingüísticas.

Como parte de los principios de socialización, Vygotsky propone una situación en la que los infantes toman sus reglas técnico-cognitivas de los adultos impulsores, permitiéndoles reflexionar, crear o aprender sobre fenómenos externos. Todos los días, gracias a la supervisión y el acompañamiento externo, y luego se transforma gradualmente en algo que puedes conocer por ti mismo. (Salas, 2019, pág. 32).

En esta teoría, los factores lingüísticos subyacentes interfieren con la adquisición del lenguaje, que está directamente relacionada con la teoría cognitiva y, por lo tanto, contrasta con la teoría innata. “La teoría sociológica se conoce como gramática de sistemas funcionales o lingüística de sistemas funcionales, donde el lenguaje no se considera independiente de su uso, la cultura a la que sirve y el producto es el resultado de todo el trabajo puesto en él” (Castillo, 2021, pág. 80). Podemos concluir que el desarrollo del lenguaje está estrechamente relacionado en la interacción social que pueda tener el individuo, usando esta como una herramienta, dentro de un elemento implícito de experiencia y significado social, para una comprensión del mundo” (Rojas, 2019, pág. 28).

Para alcanzar estas destrezas lingüísticas se propone a la gamificación como una estrategia lúdica que permite al docente de educación inicial a través del juego y el uso de la tecnología desarrollar sus destrezas.

Entonces debemos sintetizar nuestra definición para este estudio sobre gamificación “La gamificación es un proceso que involucra varias habilidades de juego para transformar tareas en comportamientos atractivos y agradables” (Kim, 2018, pág. 27). Además, la gamificación se considera una técnica basada en elementos que hace que las estrategias lúdicas sean atractivas y permite a los usuarios participar en un entorno donde el aprendizaje es agradable. Es decir que la gamificación es la combinación de elementos y técnicas de creación de juegos con un entorno no recreativo.

Si hacemos referencia a la gamificación dentro de la lúdica podemos indicar: “La gamificación implica aplicar estrategias de juego en un entorno no jugable para que las personas adopten ciertos comportamientos, como percepciones positivas, disposición a permanecer en el juego y competitividad” (Ramirez, 2020, pág. 56). La gamificación es una estrategia de abordaje que permite a los alumnos aprender en un ambiente divertido que fomenta la motivación, el compromiso y la alegría. El ambiente debe estar diseñado de tal manera que los estudiantes se sientan involucrados, tomen decisiones, acepten nuevos desafíos, valoren sus logros y alcancen las metas del proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, los docentes deben diseñar ambientes de aprendizaje teniendo en cuenta todos los aspectos y temas del plan de estudios para que pueda ser apreciado y cumpla con las características anteriores. Todo ello con la intención de involucrar a los alumnos en un entorno social en el que sus amigos y la diversión juegan un papel importante, la tecnología es importante en el diseño de actividades basadas en la estrategia de gamificación porque permite el uso de recursos digitales que apoyan el proceso de aprendizaje y estimulan el disfrute del interés del estudiante.

En la infancia es importante que los docentes trabajen en un entorno diseñado para cada nivel de aprendizaje, desde el más simple hasta el más complejo. Por lo tanto, se requiere que los docentes analicen el entorno del aula para construir un entorno ramificado adecuado a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Es importante considerar que un proceso de aprendizaje basado en estrategias de juego puede ser emocionalmente efectivo para capturar las emociones de los participantes e involucrarlos en relaciones directas, así como en la construcción de experiencias de conocimiento especialmente en la infancia.

Para el (Yelo, 2018, pág. 56) muestra que algunos elementos pueden ser estimulados a través del juego. Entre los factores más importantes se pueden mencionar:

1) correlación positiva; 2) aprendizaje a través de la experiencia; 3) crear jugadores; 4) competencia; 5) autonomía; y 6) tolerancia a fallos.

Este tipo de ambientes permiten superar desafíos y aprender a través de la cooperación y/o participación y está relacionada con el aprendizaje a través de la experiencia, esto permite a los estudiantes involucrarse con problemas de la vida real. Construir nuevos conocimientos. Además, en el entorno del juego, se debe considerar la clasificación de los jugadores en función de su información personal, personalidad y comportamiento. La competencia no puede faltar en un entorno de gamificación, siempre que sea saludable e incorpore la retroalimentación en el proceso de aprendizaje.

A medida que ingresamos al siglo XXI, han surgido nuevas formas de conexión y la tecnología ha cambiado por completo la forma en que los individuos interactúan en la llamada sociedad del conocimiento, por lo que la tecnología debe existir en el proceso de aprendizaje para satisfacer las necesidades de nueva información. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018) afirma que la política pública propone dos áreas de mejora positiva de los sistemas educativos: nuevas medidas de práctica educativa y aprendizaje. (Cabero, 2019, pág. 28) Señala que las TIC son utilizadas tanto por docentes como por estudiantes debido a la información rica y actualizada que brindan, lo que ha revolucionado las instituciones educativas. Actualmente, los estudiantes tienen una posición de liderazgo en el proceso de enseñanza y los docentes están obligados a planificar nuevos recursos didácticos.

Si nos referimos al origen podemos indicar que: “El término gamificación apareció en nuestra comunidad en 2008 y se utiliza en marketing como herramienta para atraer clientes a través de las estrategias lúdicas. La gamificación no es más que una guía de juego para cada entorno” (Gallegos, 2019, pág. 21), el uso de la gamificación puede crear comunidades de aprendizaje. Los maestros creen firmemente que la gamificación es una tecnología importante que tiene el potencial de apoyar el proceso de aprendizaje

temprano de los niños de 4 a 5 años que desean utilizar métodos y soluciones de situaciones de aprendizaje de manera efectiva en su salón de clases.

En referencia a las estrategias de desarrollo estructurado del juego podemos indicar que es la forma como adapta a las capacidades del juego a las necesidades de los estudiantes y de esta manera se capta la atención de mejor manera. Existen muchos juegos estructurados como las estrategias lúdicas tradicionales como el avión, saltar la cuerda, las escondidas y las estrategias lúdicas mentales como los rompecabezas, el sudoku y el laberinto. Los mismos que tienen la generalidad de lograr que los niños interactúen y participen. Pero en un sentido más actual el uso de la tecnología ha logrado dar un giro a los procesos de aplicación de las estrategias lúdicas y su alcance pedagógico.

Las estrategias lúdicas aplicando las TIC se consideran juegos estructurados. Basados en las estrategias lúdicas tradicionales, estos juegos agregan elementos educativos para ayudar a los niños a adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en todas las asignaturas del programa. Estos pueden ayudar a mejorar los métodos de enseñanza y desarrollar habilidades. Para diseñar una clase de juego, debe elegir juegos en función de los resultados del aprendizaje. En el aula, debe contextualizar, definir reglas y tiempos de uso, crear un sistema de recompensas y luego proporcionar comentarios sobre los resultados. Para alcanzar que una estrategia lúdica de gamificación alcance el objetivo propuesto, se considera las ideas de Shute (2019, pág. 84)

- Resolución interactiva de problemas: el juego requiere una interacción constante entre el jugador y el juego para resolver una serie de problemas o desafíos.
- Metas y reglas: las metas, implícitas o explícitas, y las reglas son dos elementos necesarios en cualquier juego pues le indican al jugador qué debe hacer y cuándo.
- Retos adaptativos: si proponemos el juego propone un reto demasiado complicado, es muy posible que nuestros estudiantes se frustren y acaben por abandonar la

actividad; por el contrario, si el nivel es demasiado bajo, entonces se aburrirán y, en consecuencia, pierden atención. Un juego bien diseñado se mueve siempre en la frontera de las destrezas y las competencias del jugador.

- Control: un buen juego da al jugador la capacidad de influir en el propio juego, el entorno de juego y la propia experiencia de Aprendizaje basado en el juego.
- Feedback constante: un buen juego proporciona información acerca de la actuación del jugador/aprendiz, tanto de manera explícita como implícita, reforzando así el aprendizaje y la motivación.
- Incertidumbre: la ausencia de seguridad ante los problemas y los desafíos genera engagement en la misma medida que si un juego deja ver cuál será su final, entonces se vuelve predecible y perderá atractivo.
- Estímulos sensoriales: el juego debe incorporar tanto una narrativa como unos elementos gráficos o audiovisuales que estimulan los sentidos.

Por lo que la incorporación de estrategias lúdicas de gamificación, usando de manera asertiva las herramientas de gamificación, conocedores de sus alcances y su aplicabilidad desde el profesorado se convierte en una propuesta loable para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los niños y niñas de la Educación Inicial Sub nivel II de la Unidad Educativa 25 de Agosto del cantón el Triunfo.

3. Planificación del proyecto

La propuesta de desarrollo enfocado en los proyectos educativos de aprendizajes especializado en el desarrollo del Lenguaje infantil en niños y niñas de 4 a 4 años de la Unidad educativa 25 de Agosto del cantón el Triunfo de la provincia del Guayas.

Este estudio se propone hacer una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas para promover el desarrollo del lenguaje infantil desde el enfoque de gamificación; que permita atender los indicadores: a) Lenguaje infantil y b) Comprensión y expresión del lenguaje. Para responder a las necesidades del contexto educativo del cantón El Triunfo, incorporando una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas de gamificación para niños y niñas de Educación inicial II dirigidos al personal docente de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto quienes no presentan un buen nivel de conocimientos de estrategias lúdicas de gamificación; por lo que podría ser uno de los obstáculos para que no usen con frecuencia estas estrategias en las aulas infantiles.

El desconocimiento de herramientas de gamificación y su aplicabilidad conlleva a que poco o nulo sea efectiva su incorporación en las aulas infantiles. Mientras que el desarrollo del lenguaje infantil como una herramienta para el desarrollo integral; por lo que todo profesor de educación Inicial debe desarrollar en los infantes las competencias lingüísticas; la comprensión y expresión de su lenguaje, así como el manejo de su vocabulario (Ministerio de Educación, 2014).

Esta propuesta está dirigida de manera directa a 3 docente de la Educación Inicial; 60 de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto; 20 niñas y 40 niños del Sub nivel II y de manera indirecta a 2 docentes y 32 estudiantes del Subnivel I.

Para la elaboración de la propuesta se realiza la consulta a expertos del área, quienes a través de entrevistas nos brindan orientaciones y sugerencias de la organización y estructura de la propuesta pedagógica que se contrastan con la evaluación desarrollada a los infantes al inicio del periodo lectivo 2022 – 2023.

Se toma como referencia el diseño de una propuesta pedagógica con la utilización del método evaluativo de investigación (Martínez, 2014). por lo que hacer referencia de lugares y espacio indicaremos que se realizará el estudio en el contexto educativo situado en el cantón El Triunfo de la provincia del Guayas en el presente periodo lectivo.

En resumen, el proyecto se divide en dos grandes fases:

- **Fase 1:** Diagnóstico de la situación inicial del desarrollo del lenguaje en los infantes de educación inicial II; así como la revisión y selección de estrategias lúdicas de gamificación para la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo.
- **Fase 2:** Como resultado de la fase anterior se proyectará una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo, la que será socializada y orientado su aplicabilidad.

Estas dos grandes fases las podemos desagregar en una planificación de trabajo con sus dos fases

PRIMERA FASE

Diagnóstico de la situación inicial del desarrollo del lenguaje en los infantes de educación inicial II; así como la revisión y selección de estrategias lúdicas de gamificación para la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo.

Objetivo:

- Diagnosticar el nivel de comprensión y desarrollo del lenguaje en los niños de Inicial II

Periodo de ejecución: (abril - mayo 2022)

Hitos

H1: Revisión bibliográfica: mayo 2022

H2: Ejecución de la evaluación diagnóstica ámbito del lenguaje: mayo 2022

Entregables

E1: Fichas de revisión bibliográfica: junio del 2022

E2: Informe de resultados del desarrollo del lenguaje infantil en Educación Inicial II: junio del 2022

- **Objetivo:**

Seleccionar estrategias lúdicas de gamificación para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de Inicial II

Periodo de ejecución: (junio - agosto 2022)

Hitos

H3: Contactar y seleccionar al profesorado de Inicial II del cantón El Triunfo: junio 2022

H4: Trabajo de campo I: julio 2022

H5: Trabajo de campo II: julio 2022

H6: Revisión de estrategias lúdicas de gamificación: julio 2022

H7: Selección de estrategias lúdicas de gamificación: agosto 2022

Entregables

E3: Nómina de docente a participar: Junio 2022

E4: Matriz de trabajo de campo I: julio 2022

E5: Matriz de trabajo de campo II: julio 2022

E6/7: Propuesta pedagógica con estrategias lúdicas de gamificación: agosto 2022

SEGUNDA FASE

Como resultado de la fase anterior se proyectará una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo, la que será socializada y orientado su aplicabilidad

Objetivo:

Elaborar una propuesta pedagógica con recursos lúdicos de gamificación que potencien el desarrollo del lenguaje infantil

Periodo de ejecución: (septiembre – noviembre 2022)

Hitos

H8: Escribir el informe de valoración de la propuesta pedagógica con estrategias lúdicas de gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil: septiembre 2022

H9: Elaboración del plan de socialización de la propuesta: octubre 2022

Entregables

E8: Informe de diagnóstico del plan: octubre 2022

E9: Propuesta pedagógica con estrategias lúdicas para promover el desarrollo del lenguaje infantil desde el enfoque de la gamificación: noviembre 2022

Cronograma

Tabla 1*Cronograma*

Objetivos	FASE 1 (abril – agosto 2022)	FASE 2 (septiembre – noviembre 2022)
Diagnosticar el nivel de desarrollo del lenguaje en los niños de Inicial II.	H1; H2 E1; E2	
Seleccionar estrategias lúdicas de gamificación para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de Inicial II.	H3; H4; H5; H6; H7 E3; E4; E5; E6/7	
Elaborar una propuesta pedagógica con recursos lúdicos de gamificación que potencien el desarrollo del lenguaje infantil.		H8; H9 E8; E9

Este estudio se contextualiza el diseño de metodología de investigación mixta (Benítez, 2019, pág. 87) a una contextualización de una investigación evaluativa, dentro de los diseños cuantitativo descriptivo asociado al desarrollo del lenguaje infantil en las evaluaciones a desarrolladas al inicio del periodo académico y comparativos al resultado de entrevistas a expertos y test a los docentes de la unidad educativa. En el que se plantea la presentación de una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas de gamificación que favorezcan al desarrollo del lenguaje infantil.

4. Objetivos generales y específicos

a. Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas para promover el desarrollo del lenguaje infantil desde el enfoque de la gamificación.

b. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo del lenguaje en los niños de Inicial II
- Seleccionar estrategias lúdicas de gamificación para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de Inicial II
- Elaborar una propuesta pedagógica con recursos lúdicos de gamificación que potencien el desarrollo del lenguaje infantil

5. Metodología

Este estudio se ha realizado con método de investigación evaluativa educativa entendida como “un modelo comparativo que nos permite dar valor a los criterios analizados acorde a la función que se le determina” (Carbonell, 2019, pág. 32). Aplicado con un enfoque de diseño de experimentación – cuasi experimentales (Cambell, 2018, pág. 58) y un modelo desde una micro- etnografía (Bartolomé, 2021, pág. 69)

Esta comparación está enmarcada con los niveles de desempeño que otorga el Ministerio de Educación de la República del Ecuador, orientado en el Currículo de la Educación Inicial. Por lo que se utilizaran técnicas cuantitativas en la comparación del nivel de desarrollo de las estudiantes en el Lenguaje infantil y así también técnicas cualitativas con la atención a expertos del área con entrevistas de cuál es la perspectiva de uso de la estrategia lúdica de la gamificación para la educación inicial y encuestas a los docentes de la institución educativa.

Con una orientación de un diseño de tipo de “Experimentación y diseños cuasi experimentales” (Cambell, 2018, pág. 98) para educación la implementación del modelo experimental no puede ser aplicado en su totalidad por lo que existe una transformación a la aplicación de modelos ajustados a las condiciones naturales del fenómeno de estudio en este caso el Lenguaje infantil con la incorporación de la etnografía educativa.

Al referirnos a una etnografía educativa se considera a la “micro-etnografía” (Batolomé, 2021, pág. 57) el que toma los acontecimientos educativos para una aproximación en la práctica docente y la experimentación escolar de los niños dentro de la incorporación de lineamientos en los procesos curriculares en el aula en países ingleses; este modelo toma la revisión al proceso que en si a un estudio estático educativo, centra su interés al cómo se desarrolla su práctica educativa y su transformación con la incorporación de un cambio de método o técnica en la enseñanza aprendizaje. Por lo que en este estudio se lo considera al incorporar las estrategias lúdicas de gamificación para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 a 5 años de educación inicial.

En referente al procedimiento a realizar para la incorporación de la estrategia lúdica de gamificación se tomará la adaptación al modelo de (Pérez, 2022, pág. 11) al cual consideramos sus dos fases:

Fase inicial:

Diagnóstico de la situación inicial del desarrollo del lenguaje en los infantes de educación inicial II; así como la revisión y selección de estrategias lúdicas de gamificación para la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo.

Fase final:

Como resultado de la fase anterior se proyectará una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo, la que será socializada y orientada su aplicabilidad.

Para el análisis del contexto se detallará el entorno profesional de la educación inicial II, acorde lo estipulado desde el Ministerio de Educación de la República del Ecuador. El diagnóstico de los niveles de desarrollados alcanzados se considerará los resultados obtenidos al ingreso del subnivel II de Educación Inicial que se desarrolla una prueba diagnóstica; así como el resultado del primer quimestre alcanzado por los estudiantes en el periodo lectivo 2022 – 2023. El proceso de incorporación de las estrategias lúdicas de gamificación será evaluado en las consultas que se desarrollen a los expertos y al personal académico de la institución educativa.

Los métodos y las técnicas a ser incorporados en el estudio “Desarrollo del lenguaje infantil. Propuesta pedagógica con enfoque en estrategias lúdicas de gamificación” considera la evaluación como empowerment en el que se emplea metodologías cuantitativas y cualitativas, por lo que los implicados en este caso los expertos y profesores, participan de manera activa en el diseño e implementación de la evaluación. Al ser un proyecto de desarrollo especializado en el lenguaje infantil se consideraron dos de las tres fases del modelo de evaluación de Martínez Olmo (2016)

1. Resultados esperados en la implementación de la propuesta pedagógica
2. Identificación y priorización de las actividades significativas de la lúdica con el uso de la gamificación para el desarrollo del lenguaje.

Queda para una continuidad del estudio la planificación de mejora para el futuro al implementar la propuesta pedagógica para el desarrollo del lenguaje infantil de 4 a 5 años (Martínez Olmo, 2016, pág. 434).

En referencia a los métodos haremos referencia: a) Método teóricos para determinar las conceptualizaciones de las variables independientes y dependientes: estrategias lúdicas de gamificación y lenguaje infantil y b) Método empíricos cuyo instrumento es la entrevista a través de un cuestionario abierto dirigido a expertos del área de educación infantil y la encuesta que se realizó a la planta docente de Educación inicial II.

Por lo que se toma como base la funcionalidad formativa de la evaluación, por lo que consideramos los resultados de las habilidades demostrados por los estudiantes de educación inicial II de la Unidad Educativa 25 de Agosto del cantón del Triunfo; que se convierten en una fuente inicial dentro del sistema riguroso y sistémica de los datos en miras a la incorporación de las estrategias lúdicas de gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil a ser utilizados para la creación de la propuesta pedagógica (Martínez Olmo, 2016).

El estudio define al grupo beneficiarios directos a los estudiantes de Educación Inicial del subnivel II de la Unidad Educativa 25 de Agosto del cantón del Triunfo; el cual acorde los datos obtenidos en la institución como matrícula neta un total de 60 estudiantes de Educación Inicial; 3 docentes y se contará como beneficiarios indirectos al subnivel I con 32 estudiantes y 2 maestros del área de Educación Inicial.

En referencia al uso de la información del estudio se trabaja con aspectos deontológicos considerando los aspectos: a) honestidad, se respeta el derecho de propiedad intelectual de los recursos y materiales usados; b) rigor, se respeta lo que se estipula para Proyectos de desarrollo dentro de los proyectos educativos de aprendizaje específicos; c) procedimientos y métodos, existe una revisión exhausta estos han sido documentados y referenciados; se cuenta de los consentimientos informados y se ha mantenido la confiabilidad de todos los participantes de sus datos personales a través de la codificación.

La población en referencia a participación estudiantil se considera a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Educación Inicial, subnivel II y a sus profesores.

La muestra aplicada es no probabilística, por facilidad de acceso y conveniencia (Ruiz -Bueno, 2008) Se considera al total de la población de estudiantes y profesores de Subnivel II para trabajar en el ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y desarrollo del lenguaje.

6. Etapas (lo temporal)

Este estudio desarrollado con la metodología contextualizada de evaluación educativa, enmarcado a desarrollarse en dos fases; la Fase 1 que permite el diagnóstico del estado actual de los estudiantes de educación inicial del Sub nivel II para la elaboración de una propuesta y posterior la Fase 2 que es la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a los docentes de Educación Inicial II de la Unidad educativa 25 de Agosto del cantón El Triunfo.

Fase 1

Diagnóstico de la situación inicial del desarrollo del lenguaje en los infantes de educación inicial II; así como la revisión y selección de estrategias lúdicas de gamificación para la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo.

Objetivos:

- Diagnosticar el nivel de comprensión y desarrollo del lenguaje en los niños de Inicial II
- Seleccionar estrategias lúdicas de gamificación para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de Inicial II

Se desarrolla todas las acciones encaminadas a la evaluación de los niños en el estado inicial y la búsqueda de estrategias de gamificación encaminadas a una propuesta

pedagógica hacia los docentes de la Unidad Educativa 25 de Agosto del cantón El Triunfo.

Una vez aprobado la propuesta del tema del proyecto: “Desarrollo del lenguaje infantil. Propuesta pedagógica con enfoque en estrategias lúdicas de gamificación” se procedió en el mes de mayo a consultar estudios e investigaciones relacionados al tema y que permite el desarrollo de la evaluación diagnóstica a los niños y niñas del subnivel II, acción que se realiza como evaluación inicial para conocer las habilidades desarrolladas acorde lo impulsado en el subnivel I. Esta evaluación se la realizó en el periodo de adaptación en la que están en corta jornada en la institución con asistencia de los representantes o sus delegados.

En referencia a los entregables se hizo uso Google Académico en la que se guardó la información de artículos; proyectos; libros relacionados al lenguaje infantil y estrategias lúdicas de gamificación, por lo que no fue necesario de la elaboración de fichas bibliográficas y se desarrollo durante el mes la evaluación inicial para conocer el nivel de ingreso de los Ejes de desarrollo y aprendizaje para el Subnivel II. De aquí se toma la información referente a Comprensión y expresión oral y escrita el que está explícito en las páginas 15 a la 17 de este informe, cumpliéndose con los hitos y entregables del primer objetivo.

Dentro de la fase uno se encuentra un segundo objetivo que nos lleva a la selección de las estrategias lúdicas de gamificación, que se desarrolla en los meses de junio y julio del presente año; se dialoga con el cuerpo docente de la institución y con las autoridades quienes con agrado ven la propuesta como una incorporación de innovación para la institución educativa y en especial para la educación inicial incorporando componentes tecnológicos. En los diálogos sostenidos con la institución los directivos indican que es más factible la participación de un solo subnivel al estudio y dan la autorización y disposición para que se incorpore los resultados de las pruebas de los

estudiantes del subnivel II, previo a un diálogo con los padres de familia en la que se socializa la propuesta a ejecutarse.

Una vez culminado la revisión teórica de estrategias, se procede en el mes de agosto a la selección, por lo que se revisa los recursos desarrollados en el programa de la Maestría en Educación mención Innovación y tecnología y se hace la selección de las estrategias aplicarse. En agosto se contacta a profesionales con estudios en cuarto nivel a fin de la Educación Inicial para el desarrollo de un test el que previo fue valorado por especialistas en la formación de la educación infantil de esta Alma Máter.

En el mes de septiembre contando con una ampliación en el cronograma permite el desarrollo de la segunda y definitiva fase que lleva a la creación de una propuesta que debe ser socializada a los docentes.

El diagnóstico; la revisión bibliográfica; el acercamiento a los expertos y profesionales del área nos permite ir a la segunda fase; se procede a escribir el informe de validación de la propuesta pedagógica con estrategias lúdicas de gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil que se lleva acabo los meses septiembre y octubre del 2022.

En la primera semana de noviembre se elabora la propuesta lúdica la que no se logra hacer la respectiva socialización docente al encontrarnos en estados críticos de seguridad del país, de manera verbal se indicó que para el periodo vacacional de los estudiantes se podrá culminar la etapa capacitación docente.

7. Recursos

Los recursos utilizados humanos, financiero y tecnológicos en este estudio están concebidos para el desarrollo del proyecto vale indicar que las actividades y funciones que están inmersa son de autogestión propia.

a. Recursos humanos

Se cuenta con la orientación de un director – tutor que acompaña todo el proceso del estudio en sus dos fases, cuyo valor es cancelado por la Dirección de Posgrado de esta Alma Máter.

Se cuenta con la colaboración de dos expertos que valoran el instrumento y que pertenecen a esta universidad, por lo que no cobraron por este servicio y lo hicieron como colaboración a la institución de Educación Superior.

La participación de los 60 niños y los tres docentes fue de manera voluntaria y con autorización de la máxima autoridad de la institución.

b. Recursos financieros

El presupuesto tiene dos financiamientos:

- La UNEMI cubre el costo de \$ 240.00 (doscientos cuarenta dólares americanos) para el pago del director – tutor del estudio.
- Autofinanciamiento por el autor, con un costo de \$ 350.00 (dólares americanos) para el proceso de investigación, movilización e impresión.

Es decir que este estudio tiene un costo de \$590.00 (quinientos noventa dólares)

Tabla 2

Recursos humanos

RECURSOS HUMANOS			
RECURSO	DESCRIPCION	COSTO	TOTAL
Tutor – director	8 Tutorías	30.00	240.00
RECURSOS TECNOLÓGICOS			
RECURSO	DESCRIPCION	COSTO	TOTAL
Tablet	/ Equipo	200.00	200.00
Teléfono	tecnológico		
Plan de internet	Plan 25/ 3	25.00	25.00
RECURSOS FINANCIEROS (VARIOS)			
RECURSO	DESCRIPCION	COSTO	TOTAL
	8 tutorías		
	10 movilizaciones internas	5.00	40.00
Transporte		3.00	30.00
Refrigerio	3 refrigerios para la socialización	15.00	45.00
Impresiones	Documentación	10.00	10.00

c. Recursos tecnológicos

El costo de los recursos tecnológicos a usar está detallado en los recursos financieros, las herramientas tecnológicas a usar para este estudio son sin costo.

Kahoot. Es un sitio educativo dedicado al aprendizaje a través del juego y se considera una herramienta de empoderamiento donde los maestros pueden controlar el juego con precisión, lo que les permite detenerse y agregar explicaciones según sea necesario. Una de las grandes ventajas de esta plataforma es que cualquiera puede crear sus propios "concursos" y adaptarlos a sus necesidades específicas en función del proceso de aprendizaje del grupo de estudiantes individual. Algunos de los temas de Kahoot que los niños pueden mejorar de una manera divertida son: comprensión lectora, geometría, sentidos, nutrición y juegos educativos.

Wang y Lieberoth (2016) argumentan que Kahoot está diseñado como un juego que se puede adaptar al aula, lo que a su vez se relaciona con la teoría de Tom Malone, que define ciertas instrucciones para lograr la motivación intrínseca.

La teoría de Malone (1980) proporciona tres características que aseguran que los estudiantes puedan aprender de una manera divertida: desafío (objetivos con resultados), imaginación (fascinación con la fantasía) y curiosidad (usando sonido y gráficos). (Lieberoth, 2019, pág. 23) Agregar juegos sociales también es importante. Entonces, aplicando los principios de la imaginación, la sala se convierte momentáneamente en un programa de juegos, donde el maestro es el maestro y los alumnos los competidores.

Por otro lado, los desafíos serán responder preguntas correctamente dentro de un límite de tiempo determinado y competir con otros jugadores de forma individual o en pequeños grupos; finalmente, la curiosidad llega a través del sonido y los gráficos. Miles de profesores y alumnos de diferentes países del mundo lo han experimentado ellos mismos, demostrando que el concepto funciona satisfactoriamente.

Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR Training eLearning Solutions cuyo objetivo principal es compartir y crear actividades de aprendizaje multimedia. "La herramienta puede crear tareas como rompecabezas, crucigramas, letras, texto, diálogos, descripciones, comandos, preguntas, cuestionarios, mapas

interactivos, videos y lectores de texto y artículos. Este artículo será único entre ellos” (Marcin, 2019, p. 32)

Educaplay ofrece la posibilidad de crear cadenas de palabras que se pueden aplicar de manera efectiva en todas las etapas del aprendizaje, desde el entorno preescolar hasta el universitario, utilizando una variedad de opciones: herramientas de evaluación y ejercicios de refuerzo dinámico, juegos motores, conocimientos, etc. (Franco, 2018, p. 21)

También cabe destacar que, además de crear un puro negocio, puede ahorrar mucho tiempo a los profesores en la preparación de lecciones gracias al rico archivo de juegos creado por otros usuarios, ya que con una búsqueda rápida pueden acceder a diferentes niveles de datos. La plataforma Educaplay permite personalizar la actividad para adaptarla a los gustos y necesidades específicas del profesor, habilitando la configuración de la rueda, así como establecer límites de tiempo y el número máximo de errores de la rueda.

8. Impacto estimado

El estudio Desarrollo del lenguaje infantil. Propuesta pedagógica con enfoque en estrategias lúdicas de gamificación, logra cumplir los objetivos propuestos, quedando por ejecutarse en la posterioridad la socialización (capacitación) a los profesores inmersos en el estudio por las razones ya explicadas en el sexto apartado Etapas.

Este proyecto de desarrollo, se elabora como propuesta de estudio que permite la continuidad del proceso, que permite a profesionales relacionadas en la Educación infantil continuar, profundizar o reactualizar la propuesta de estrategias lúdicas de gamificación para el desarrollo del lenguaje infantil.

9. Desarrollo del proyecto

Este estudio es un proyecto de desarrollo educativo que esta ejecutado como propuesta para continuidad del estudio. La selección de las actividades se realizó en base a dos ejes: a) Expresión y comunicación oral y b) Manejo de vocabulario Las estrategias deben están encaminadas a desarrollar los dos ejes mencionados en niños de 4 a 5 años

La propuesta de desarrollo enfocado en los proyectos educativos de aprendizajes especializado en el desarrollo del Lenguaje infantil en niños y niñas de a 4 a 5 años de la Unidad educativa “Veinticinco de Agosto”, del cantón El Triunfo, provincia Guayas; Distrito 09D16.

Este estudio se propone hacer una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas para promover el desarrollo del lenguaje infantil desde el enfoque de gamificación; que permita atender los indicadores: a) Lenguaje infantil y b) Comprensión y expresión del lenguaje.

Para responder a las necesidades del contexto educativo del cantón El Triunfo; incorporando una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas de gamificación para niños y niñas de Educación inicial II dirigidos al personal docente de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto quienes no presentan un buen nivel de conocimientos de estrategias lúdicas de gamificación; por lo que podría ser uno de los obstáculos para que no usen con frecuencia estas estrategias en las aulas infantiles.

El desconocimiento de herramientas de gamificación y su aplicabilidad conlleva a que poco o nulo sea efectiva su incorporación en las aulas infantiles. Mientras que el desarrollo del lenguaje infantil como una herramienta para el desarrollo integral; por lo que todo profesor de educación Inicial debe desarrollar en los infantes las competencias lingüísticas; la comprensión y expresión de su lenguaje, así como el manejo de su vocabulario (Ministerio de Educación, 2014).

Esta propuesta está dirigido de manera directa a 8 docentes de la Educación Inicial de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto y de manera indirecta a 75 niños de inicial II y 70 de padres de familias).

Para la elaboración de la propuesta se realiza la consulta a expertos del área MSC Mercedes Álava docente de la carrera Educación Sinovial en línea, MSC Isabel Magali Torres Torres Directora de la carrera Educación inicial en Línea, MSC. Lourdes Bajaña docente de Investigación Ciencia y Tecnología del bachillerato innovador quienes a través de entrevistas nos brindan orientaciones y sugerencias de la organización y estructura de la propuesta pedagógica que se contrastan con la evaluación desarrollada a los infantes al inicio del periodo lectivo 2022 – 2023.

Se toma como referencia el diseño de una propuesta pedagógica con la utilización del método evaluativo de investigación (Martínez, 2014). por lo que hacer referencia de lugares y espacio indicaremos que se realizará el estudio en el contexto educativo situado en el cantón El Triunfo de la provincia del Guayas en el presente periodo lectivo.

En resumen, el proyecto se divide en dos grandes fases:

- Fase 1: Diagnóstico de la situación inicial del desarrollo del lenguaje en los infantes de educación inicial II; así como la revisión y selección de estrategias lúdicas de gamificación para la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo. (ver anexo 1)
- Fase 2: Como resultado de la fase anterior se proyectará una propuesta pedagógica dirigida a docentes de la educación inicial II del cantón El Triunfo, la que será socializada y orientado su aplicabilidad. (ver en anexo 4)

10. Objetivos de la propuesta

a. Objetivo General

Proporcionar a las maestras de educación inicial una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas para promover el desarrollo del lenguaje infantil desde el enfoque de la gamificación en niños de 4 a 5 años.

b. Objetivos específicos

- Seleccionar las estrategias lúdicas de lenguaje infantil
- Diseñar la propuesta pedagógicas con estrategias lúdicas y gamificación para promover el lenguaje infantil
- Socializar la propuesta pedagógica
- Orientar a los maestros su aplicabilidad

a. Referencias bibliográficas

- Ander. (2019). *Diccionario de educación*. . Editorial : Brujas.
- Batolomé. (2021). *Evaluación contextual*. Argentina: Marquez.
- Blanco. (2019). *Desarrollo y evaluación de competencias*. España: Narcea.
- Cabero. (2019). *Organización de las Naciones Unidas*. Madrid: Unitas.
- Cambell. (2018). *Modelo: diseño de una investigación educativa*. Madrid: Santos.
- Carbonell. (2019). La aventura de innovar. El cambio en la escuela. . *Morata.*, 32.
- Castillo. (05 de 01 de 2020). *La Transformación digital*. Obtenido de https://www.fundacionorange.es/wp-content/uploads/2016/11/eE_La_transformacion_digital_del_sector_educacion-1.pdf
- Castillo. (2021). *Los procesos en el ambito educativo*. Madrid: Unitas.
- Chiavenato. (2018). Administración en los nuevos tiempos del aprendizaje. *McGraw-Hill Interamericana.*, 32.
- Durango. (2019). *Tecnología de la enseñanza*. Cali: Herder.
- Gallegos. (2019). *la gamificación en la historia de la educación*. Lima: Universidad Cesar Vallejo .
- Garrido. (2018). *Transtornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Garrido. (2020). Lenguaje, habilidad importante en el desarrollo de los infantes. *Desarrollo infantil*, 31.
- Hernandez. (2018). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso educativo*. . México: McGraw-Hill.
- Karsenti. (2020). *Las TIC y su influencia en los procesos educativos de calidad* . Madrid: Trillas.
- Kim. (2018). *La gamificación y el juego*. Madrid: Trujillo.
- Lieberoth, W. &. (2019). Ventajas del uso de Kahoot. *procesos educativos tecnológicos*, 23.
- Marcin. (2019). *Los procesos educatvos modernos*. . Mexico: Unitas.

- Martin. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica en el aprendizaje*. . Bogotá: perspectives.
- Martínes Olmo, F. (2016). La investigación evaluativa. En R. Bisquerra Alzina, *Metodología de la Investigación educativa* (págs. 417 - 438). Barcelona: Editorial Arco .
- Martínez. (2018). La Educación en América Latina: Un horizonte complejo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 8.
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. (V. web, Ed.) Quito, Ecuador.
- Moreno. (2019). Investigación e Innovación Educativa. *La Tarea*, 28.
- Paredes. (2019). *Guía para elaborar diseños de estrategias de gamificación*. Bogotá: Trillas.
- Pérez. (2022). *Estrategia lúdica de gamificación* . Madrid: Trunks.
- Ponce. (2019). *Gamificación y experiencia de usuario*. . Chile: Gramm.
- Prieto. (2019). *Método y técnicas de investigación* . México: Ed. Trillas.
- Ramirez. (2020). *Las estrategias del juego*. Lima: Aventuras.
- Rojas. (2019). *Modelos sobre la adquisición del lenguaje*. Uruguay: Yanuncay.
- Ruiz -Bueno, A. (2008). La muestra: algunos elementos para su confección. *REIRE* , 75- 88.
- Salas. (2019). *Teoría cognitiva con influencia sociocultural*. España: Reidocrea.
- Shute. (2019). *El juego y la selección edecuada en los procesos educativos*. Madrid: Unicos.
- Skinner. (2018). *La teoría del comportamiento*. Madrid: Adventure.
- Soriano. (2018). *La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo*. . Zaragoza: Proyecto social.
- Troya. (2020). *Juego y aprendizaje escolar*. Colombia: Reidocrea.
- Trujillo. (2018). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza*. Mexico: Alfamomena.
- Trujillo. (22 de 10 de 2019). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de Porto Alegre: Instituto UFRGS.: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>

Trujillo. (2019). *Los procesos de desarrollo del lenguaje*. Madrid: Grow.

Yanez. (2019). *Tipo de investigación en proyectos educativos*. Madrid: Praxis.

Yelo. (2018). Análisis de contenido. Aprender a través de las estrategias de gamificación . *Revista Comunicación y Pedagogía*, 87.

b. Anexos

Anexo 1. Propuesta



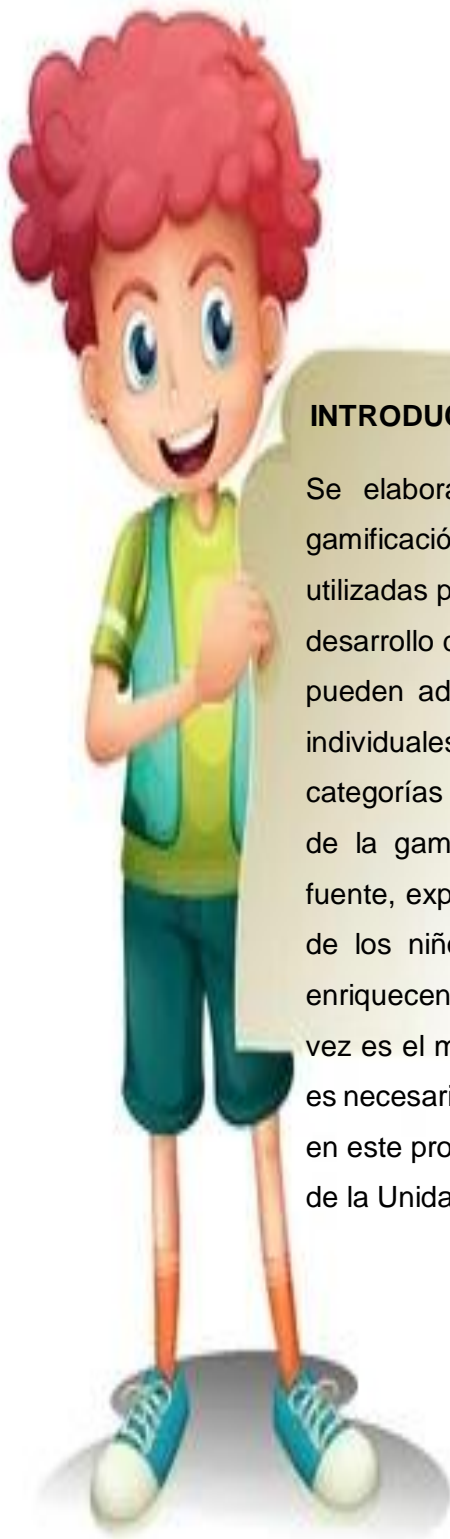
PROPUESTA PEDAGÓGICA CON ESTRATEGIAS
LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO DEL
LENGUAJE INFANTIL DESDE EL ENFOQUE DE LA
GAMIFICACIÓN.

AUTORA
JAQUELINE LEÓN

PROPUESTA

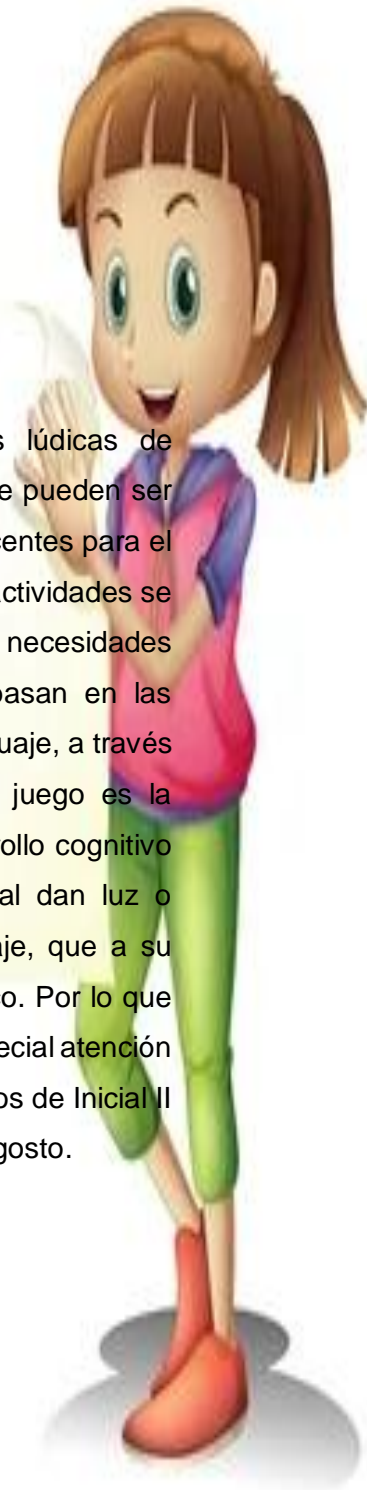
La propuesta de mejora se centra en estimular el interés del niño a través de actividades divertidas, trabajo lingüístico ocasional y desarrollar la estimulación del lenguaje oral de forma lúdica que deje espacio para el progreso en otras áreas como la social, emocional, cognitiva, sensorial y motora. Se facilitará una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas de gamificación para niños de 4 y 5 años para promover el desarrollo del lenguaje infantil desde el enfoque de la gamificación. La herramienta está bien estructurada y se usa adecuadamente, incluidos los materiales que se pueden obtener dentro de la escuela y los recursos que también pueden ser creados por los propios estudiantes. A continuación, le mostraremos cómo organizar guías en planes.

1. Experiencia de aprendizaje.
 2. Recursos/Materiales.
 3. Tiempo estimado.
 4. Objetivo de la actividad.
1. Actividades: anticipación, construcción y consolidación
 2. Beneficios de la actividad.



INTRODUCCIÓN

Se elabora esta guía de actividades lúdicas de gamificación en Kahoot y Educaplay que pueden ser utilizadas por los padres de familia y docentes para el desarrollo del lenguaje en niños. Estas actividades se pueden adaptar y modificar según las necesidades individuales de los beneficiarios. Se basan en las categorías de juego y estímulos del lenguaje, a través de la gamificación conociendo que el juego es la fuente, expresión y condición del desarrollo cognitivo de los niños y niñas, a través del cual dan luz o enriquecen espontáneamente el lenguaje, que a su vez es el motor del desarrollo psicológico. Por lo que es necesario a temprana edad poner especial atención en este proceso de desarrollo en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto.





JUSTIFICACIÓN

Este trabajo brinda una guía de actividades de juegos de lenguaje para los niños de Inicial II de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto cuyo objetivo es mejorar el aprendizaje del lenguaje, no para luchar por un habla perfecta, sino para construir una base que ayude estimulando suficiente comunicación y al mismo tiempo respetando el ritmo de aprendizaje. Apoyar el desarrollo del lenguaje en la primera infancia contribuye en gran medida al proceso de crecimiento ya que, con una adecuada comunicación con el entorno, el niño o niña podrá expresarse de acuerdo a la etapa de desarrollo del lenguaje en la que se encuentre tomando en cuenta sus necesidades, sentimientos y emociones lo que evita la frustración.





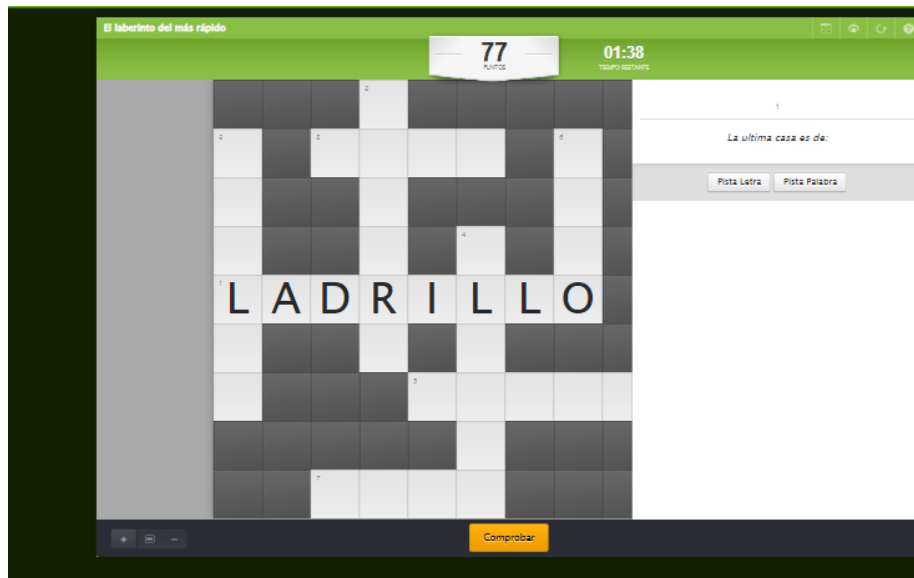
Fuente: <https://n9.cl/3gvp6>

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN ORAL

11. ACTIVIDAD 1: EL LABERINTO DEL MÁS RÁPIDO

Materiales:

- Gamificación
- Link
- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13367818-el_laberinto_del_mas_rapido.html



El laberinto del más rápido

Según el cuento identificar las palabras

Cuento Tiempo: 1 hora

Objetivos:

Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que le permitan expresar sus pensamientos y deseos a los demás.

Escuchar atentamente y observar la historia, reteniendo información sobre escenas específicas.

Procedimiento:

¿Qué beneficios obtenemos con esta actividad?

- Fortalecer el lenguaje verbal y no verbal a través del sonido de las letras
- Estimular la imaginación.
- Desarrollar la concentración y la memoria

ACTIVIDAD 2. EL VIEJO MACDONALD TENIA UNA GRANJA

Materiales:

Gamificación

Parlante para la Música.

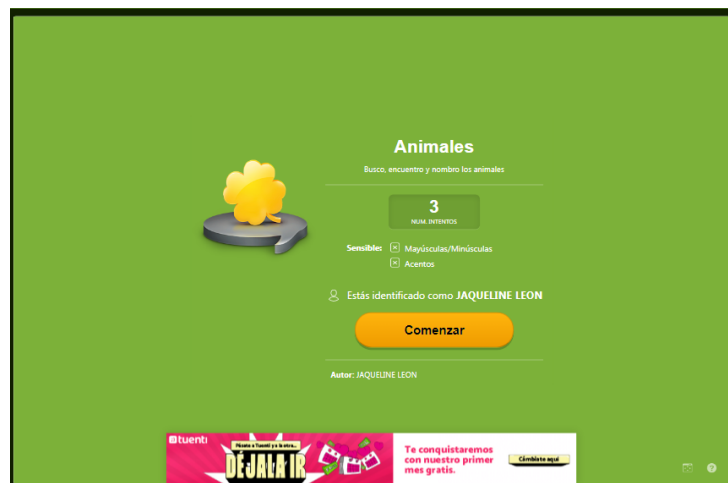
Link

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13368144-animales.html>

Tiempo: 45 minutos

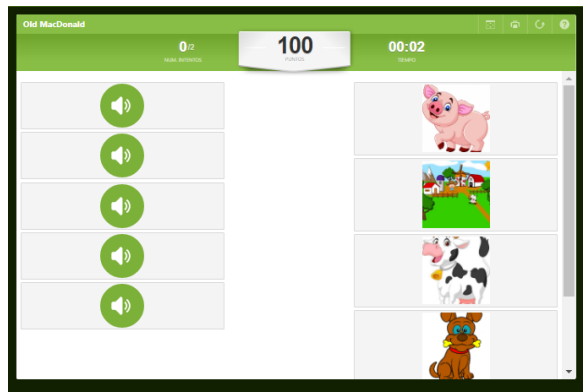
Objetivos:

Aumentar progresivamente el uso del lenguaje hablado, aumentar el vocabulario y el control de la pronunciación y la construcción avanzada de oraciones para comunicarse y facilitar sus interacciones con los demás.



Link

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13423935-los_animales.html



<https://create.kahoot.it/share/la-granja-de-mcdonald/11b32fb9-a547-4608-af91-ae88df322d93>

Tiempo: 50 minutos

Objetivos:

- Tratar de utilizar los paratextos que observan para contar historias contadas por adultos sin seguir el orden de las historias.
- Estimular la lectura con títeres e historias ilustradas.

ACTIVIDAD 3: JUGUEMOS A LOS SONIDOS Y LAS IMÁGENES

Materiales:

- Video musical.
- Computadora.
- Parlante.
- Papel periódico
- Pintura.
- Cuerda.
- Uvas.
- Chocolate.

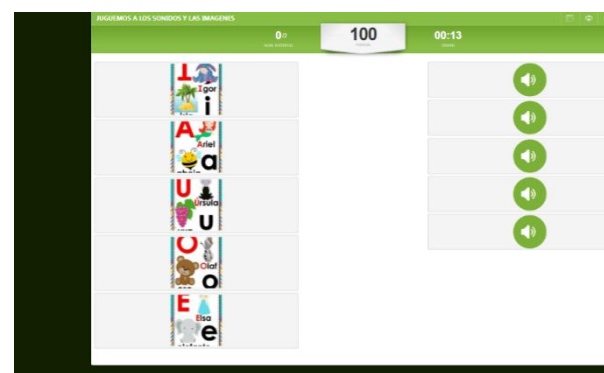
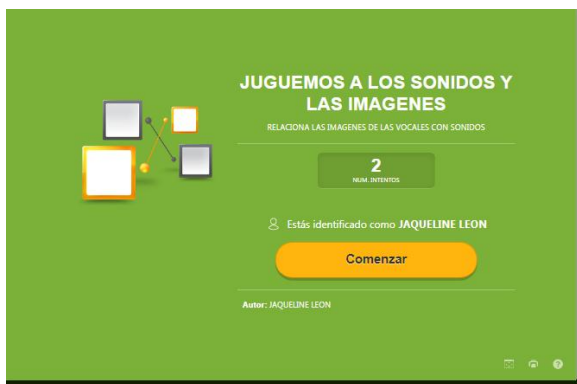
Tiempo: 45 minutos

Objetivos:

- Gestionar el aprendizaje del lenguaje oral.
- Repetir y completar canciones, poemas y rimas sencillas.

LINK

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13423737-las_vocales.html



JUGUEMOS A LOS SONIDOS Y LAS IMAGENES

RELACIONA LAS IMAGENES DE LAS VOCALES CON SONIDOS

ACTIVIDAD 4: PAREJAS DE IMÁGENES

Materiales:

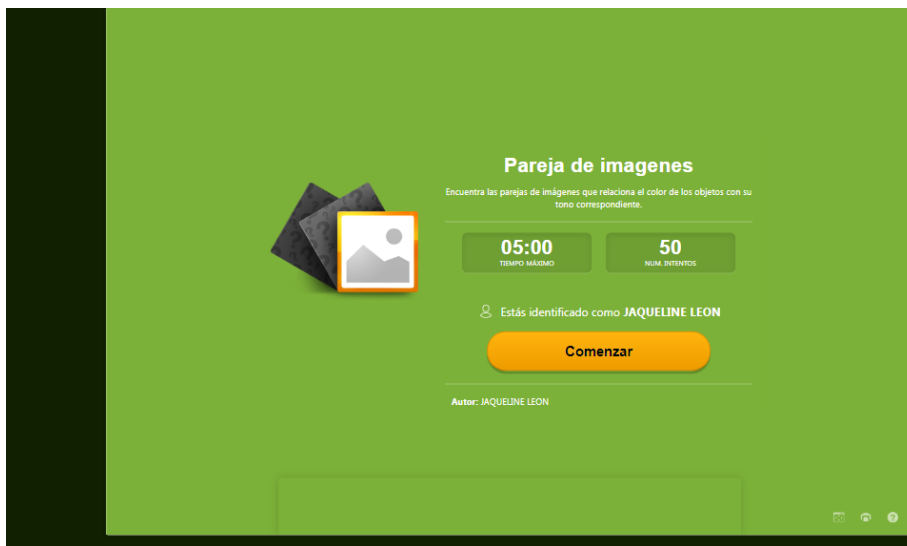
- Cartulina A3.
- Pinturas de varios colores
- Sorbetes de varios colores.
- Espejo grande.
- Algodón un paquete
- Gelatina de varios sabores.
- Galletas.

Gamificación



Fuente: <https://n9.cl/3gvp6>

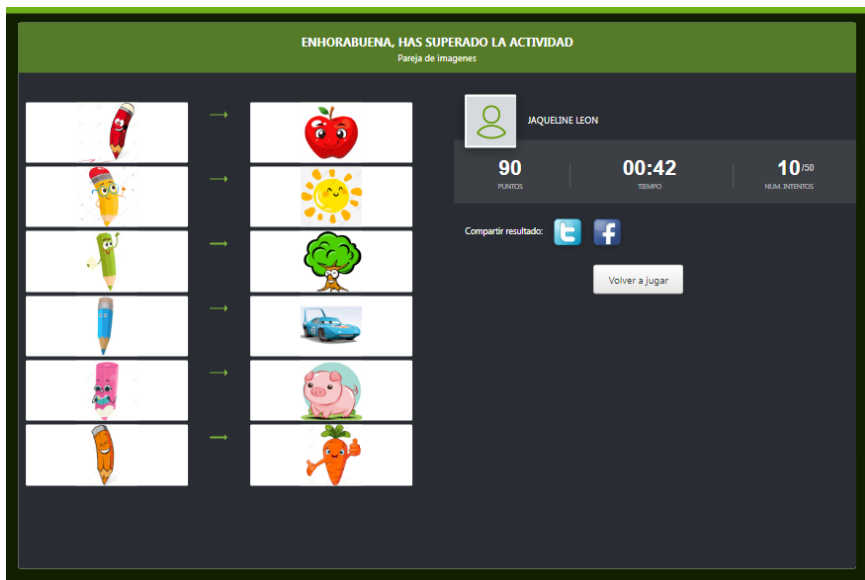
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13423793-parejas-de-imagenes.html>



Pareja de imágenes (D)

Encuentra las parejas de imágenes que relaciona el color de los objetos con su tono correspondiente.





Link:

https://www.youtube.com/watch?v=aAHkte_bdXE&ab_channel=Tool-be

https://www.youtube.com/watch?v=pRPrwQ5ZyyE&t=1110s&ab_channel=musicarelajantedominguez

Tiempo: 55 minutos

Objetivos:

Participar en conversaciones cortas con preguntas.

Utilizando la exploración sensorial, identificar y nombrar los pares de las figuras que aparecen

ACTIVIDAD 5: CUERPO HUMANO

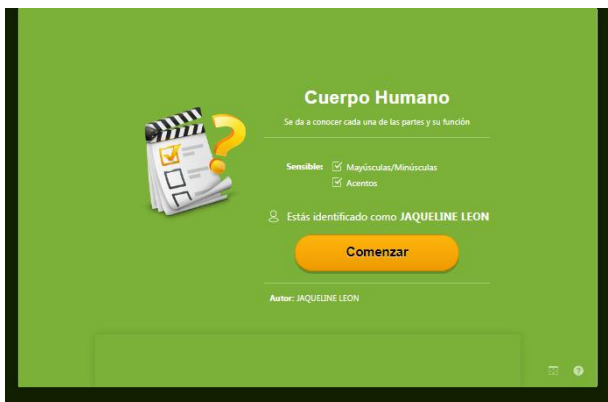
Materiales:

Parlante para música

Gamificación

Link

<https://create.kahoot.it/share/mi-cara/7f632691-baff-4256-bbee-fbbd0e073afb>



Tiempo: 45 minutos

Objetivos:

- Seguir instrucciones simples que incluyen pasos.
- Inspirar la expresión de sentimientos y emociones a través del cuerpo.

PROPUESTA DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

ACTIVIDAD 6: LOS NÚMEROS

Materiales:

Parlante para música

Gamificación

Link

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13424625-los_numeros.html

Tiempo: 45 minutos

Objetivos:

- Seguir instrucciones simples que incluyen pasos.
- Pronunciar en voz alta los números .



ACTIVIDAD 7: FIGURAS GEOMÉTRICAS

Materiales:

Parlante para música

Gamificación

Link

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13424662-figuras_geometricas.html

Tiempo: 45 minutos

Objetivos:

- Emparejar las figuras geométricas.
- Pronunciar en voz alta los sus nombres.



ACTIVIDAD 9: LOS SENTIDOS

Materiales:

Parlante para música

Gamificación

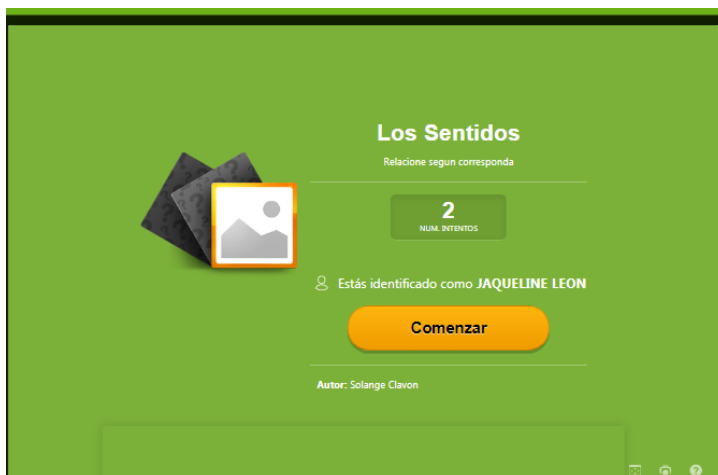
Link

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13424690-los_sentidos.html

Tiempo: 45 minutos

Objetivos:

- Escuchar el audio y luego seleccionar entre las figuras el correcto.
- Pronunciar en voz alta los sus nombres.



MANEJO DE VOCABULARIO

ACTIVIDAD 10: ANIMALES DOMÉSTICOS O SALVAJES

Materiales:

Parlante para música

Gamificación

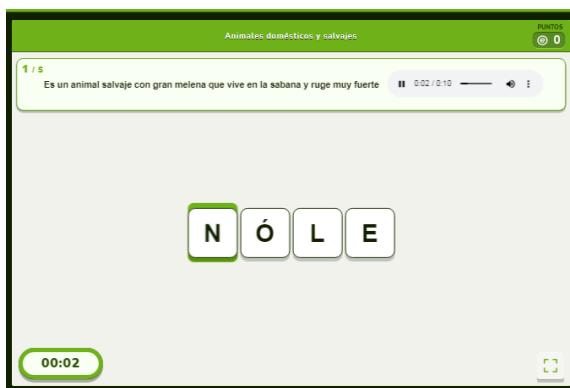
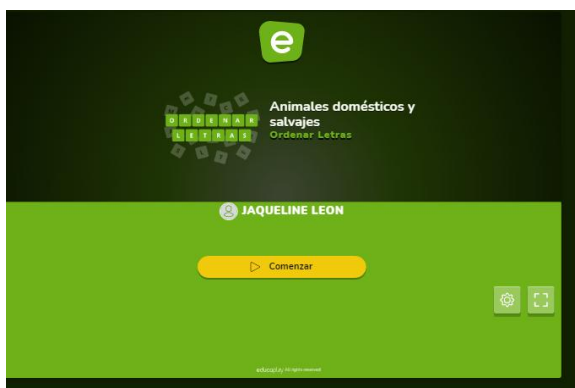
Link

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13424731-animales_domesticos_y_salvajes.html

Tiempo: 45 minutos

Objetivos:

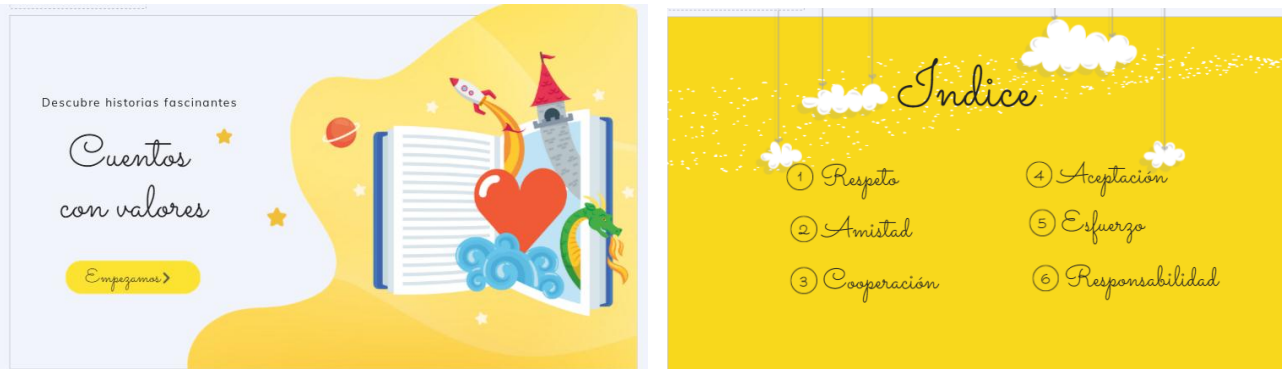
- Escuchar el audio y luego seleccionar entre las figuras el correcto.
- Pronunciar en voz alta los sus nombres.



AUDIO LIBROS GENIALY

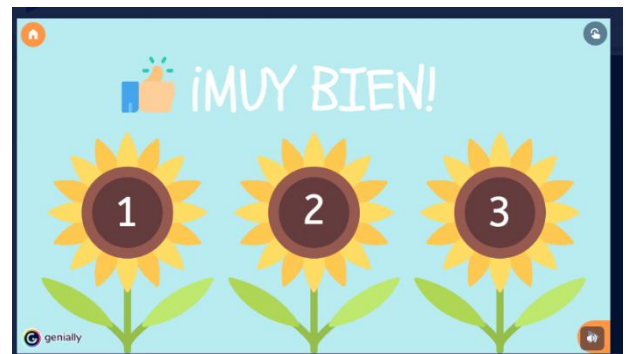
Ejercicio 11

<https://view.genial.ly/636ee823c025df001161263e/interactive-content-cuentos-con-valores>



Ejercicio 12

<https://view.genial.ly/636ee97e8ea21f00115a2145/interactive-content-juegos-interactivos-de-mates-y-lecto-infantil>



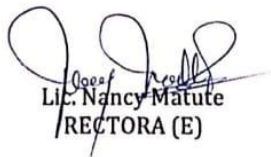
Anexo 2. Oficio de la institución

El Triunfo, 27 de septiembre del 2022

LIC. JAQUELINE DEL CARMEN LEÓN ARREAGA

Yo Lic. Nancy Matute, rectora de la UNIDAD EDUCATIVA VEINTICINCO DE AGOSTO en respuesta del oficio enviado por la maestrante de la Universidad Estatal de Milagro LIC. JAQUELINE DEL CARMEN LEÓN ARREAGA número de cedula C.I. 0919629196 de fecha 21 de septiembre de 2022 de la carrera de MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA donde solicita autorización para el proyecto de desarrollo de investigación con el tema: PROPUESTA PEDAGÓGICA CON ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN.
La misma que queda autorizada para que aplique el procedimiento correspondiente

Atentamente,


Lic. Nancy Matute
RECTORA (E)



Anexo 3. Operacionalización de variables

Anexos				
			3.- ¿El uso frecuente de las herramientas de gamificación afianzaron el aprendizaje en la modalidad virtual de estudio actual?	
Dependiente: Lenguaje infantil	Lenguaje infantil	Nivel de conocimiento de los docentes sobre Lenguaje infantil	1.- ¿Considera que el desarrollo del lenguaje infantil apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y la imaginación? En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil. ¿Acorde lo que indica el Currículo de Educación Inicial?	Cuestionario
		Conocimiento sobre competencias lingüísticas en los infantes	1.- ¿Considera que el desarrollo de competencias lingüísticas en los infantes de educación inicial mejora la comunicación y permiten exteriorizar su pensamientos y sentimientos... mediante símbolos verbales y no verbales; Currículo de Educación inicial 2019? 2.- ¿Considera que el desarrollo de las capacidades lingüísticas sirve para incentivar la participación en las aulas infantiles?	Cuestionario
	Comprensión y expresión del lenguaje	Expresión y comunicación oral	1.- ¿El infante debe participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas? 2.- ¿El infante puede reproducir canciones y poemas cortos para mejorar su capacidad retentiva?	Cuestionario
		Manejo de vocabulario	1.- ¿El infante debe comunicarse utilizando su vocabulario de palabras para nombrar los elementos de su entorno? 2.- ¿El infante puede reproducir canciones y poemas cortos para mejorar su vocabulario?	Cuestionario
		Capacidad de discriminación visual	1.- ¿Motiva a los estudiantes con estrategias lúdicas y de gamificación para la discriminación visual? 2.- ¿Considera que al hacer uso de la gamificación los infantes logran aumentar su capacidad de discriminación visual para identificar rótulos y etiquetas?	Cuestionario

Anexo 1. Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Independiente: Estrategias lúdicas de gamificación	Estrategias lúdicas	Nivel de conocimiento de estrategias lúdicas	1.- ¿Considera que las estrategias lúdicas son una técnica de aprendizaje vivencial e innovadora? 2.- ¿Considera que la lúdica ayuda a motivar al infante para llevar con éxito su proceso educativo?	Cuestionario
		Aplicación de estrategias lúdicas	1.- ¿Considera que es complejo la aplicabilidad de estrategias lúdicas en la educación inicial? 2.- ¿Le resulta fácil acoplar las estrategias lúdicas con los ejes de aprendizajes del Currículo de la Educación Inicial?	
		Frecuencia con que los docentes aplican las estrategias lúdicas en el aula infantil	1.- ¿Utiliza la estrategia lúdica frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño de los infantes? 2.- ¿Considera que uso frecuente de la lúdica motiva la participación y el desarrollo del lenguaje en los infantes? 3.- ¿El uso frecuente de las estrategias lúdicas permiten un mejor desarrollo del lenguaje e interacción entre los infantes?	
	Herramientas de gamificación	Nivel de conocimiento sobre herramientas de gamificación	1.- ¿Considera que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que utiliza los elementos de los juegos en el proceso educativo? 2.- ¿Considera que la gamificación ayuda a motivar al estudiante para llevar con éxito su proceso educativo?	Cuestionario
		Aplicación de las herramientas de gamificación	1.- ¿Considera que le es difícil implementar las herramientas de gamificación en sus horas pedagógicas? 2.- ¿Cuál de las siguientes herramientas es la más utilizada en por los docentes? Kahoot – Educaplay – Arcademics – Genially – Otros 3. ¿Le resulta fácil acoplar los contenidos del Ámbito de desarrollo de Comprensión y expresión del lenguaje en herramientas de gamificación?	
		Frecuencia con que los docentes aplican las herramientas de gamificación	1.- ¿Utiliza la gamificación frecuentemente en sus horas pedagógicas para mejorar el desempeño escolar? 2.- ¿Considera que uso frecuente de la gamificación motiva la participación y las emociones de sus estudiantes?	

Anexo 4. Fotografías de la aplicación del proyecto



Asesoría del proyecto de desarrollo con **PhD. Maritza Jessenia Sylva Lazo**



Estudiantes de Inicial II



Aplicación de estrategias lúdicas de gamificación



Socialización del proyecto con las docentes



Aplicación de las estrategias con los estudiantes