



Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

### Carrera de Educación Inicial

# Gamificación y destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

#### **AUTORA:**

Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez

#### **DIRECTORA:**

Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

## Certificación

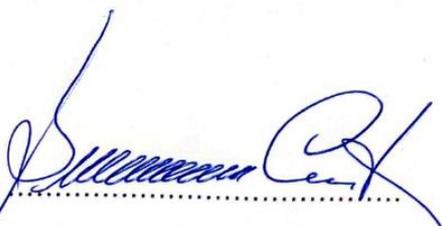
Loja, 03 de marzo del 2023

Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc.

### **DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

#### **C E R T I F I C O:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación y destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de autoría de la estudiante **Adriana Sthefanya Espinosa Rodriguez**, con cedula de identidad Nro. **1106036161**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para respectiva sustentación y defensa.

f) 

Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc.

### **DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de identidad:** 1106036161

**Fecha:** 20 de marzo del 2023

**Correo institucional:** adriana.espinosa@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0983324572

**Carta de autorización por parte de la autora para la consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación y destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veinte días del mes de marzo de dos mil veintitrés.

**Firma:**



**Autora:**

Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez

**Cédula:**

1106036161

**Dirección:**

Sauces Norte

**Correo electrónico:**

adriana.espinosa@unl.edu.ec

**Teléfono:**

0983324572

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

El presente Trabajo de Integración Curricular está dedicado primeramente a Dios por haberme dado salud, guía y fortaleza a lo largo de toda mi formación académica.

A toda mi familia, principalmente a mis padres Segundo Manuel Espinosa Rodríguez y Lusmila Rodríguez Vega que me apoyaron y contuvieron en los momentos malos y buenos. Gracias por enseñarme a afrontar las dificultades, a ser la persona que soy hoy, mis principios, valores, perseverancia y empeño. Todo esto con una enorme dosis de amor y paciencia.

Mis hermanos Juan Carlos y Luis David Espinosa Rodríguez, por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso. A mi abuelita Esperanza por inculcarme el valor de la dedicación y empeño.

Finalmente, quiero dedicar este trabajo investigativo a mis compañeras y amigos especialmente a María José Rodríguez, Mónica Patiño, Kathya Samaniego, Katty Jaramillo, Darwin Ojeda y Christian Balcázar por el amor brindado cada día con sus consejos y palabras de aliento, apoyándome cuando más necesitaba y extendiéndome su mano en momentos difíciles.

***Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez***

## **Agradecimiento**

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Educación Inicial y al personal directivo, por permitirme culminar mis estudios profesionales en la modalidad presencial.

Quiero agradecer a todas las docentes que han guiado mi camino en el conocimiento y han sabido influir en mí con sus lecciones y experiencias, formando las bases de mi educación personal y profesional, a todas y cada uno de ellas dedico estas páginas.

De manera especial, a la Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc quien, en su calidad de directora de Trabajo de Integración Curricular, ha sabido guiarme con su conocimiento, paciencia y dedicación por la docencia para la elaboración del mismo y a su vez a la Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc por su apoyo durante la realización del trabajo de investigación.

Finalmente, a la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz por brindarme la apertura necesaria para intervenir de manera eficaz y a su vez a la docente de aula Mg. Yolandita Noemi Espinosa Montaña y de manera especial a los niños de inicial II quienes estuvieron siempre predispuestos a colaborar en el desarrollo de las actividades.

***Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez***

## Índice de Contenidos

<b>Portada</b> .....	<b>i</b>
<b>Certificación</b> .....	<b>ii</b>
<b>Autoría</b> .....	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Índice de Contenidos</b> .....	<b>vii</b>
Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexos.....	ix
<b>1. Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Resumen</b> .....	<b>2</b>
2.1. Abstract .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico</b> .....	<b>7</b>
4.1. Destrezas fonéticas.....	7
4.1.1. Fonética.....	7
4.1.2. Ramas de la fonética .....	7
4.1.3. Definición de las destrezas fonéticas .....	8
4.1.4. Importancia de las destrezas fonéticas .....	8
4.1.5. Proceso de adquisición de las destrezas fonéticas .....	9
4.1.6. Dimensiones del lenguaje oral .....	10
4.1.7. Competencias comunicativas .....	11
4.1.8. Etapas del lenguaje oral .....	14
4.2. Gamificación.....	15
4.2.1. Definición.....	15
4.2.2. Importancia de la gamificación en la educación .....	15
4.2.3. Elementos de la gamificación .....	16

4.2.4. Gamificación en actividades desconectadas o desenchufadas .....	17
4.2.5. Características de la gamificación .....	17
4.2.6. Ventajas de la gamificación en la educación .....	19
4.2.7. Gamificación y destrezas fonéticas.....	20
<b>5. Metodología .....</b>	<b>21</b>
<b>6. Resultados .....</b>	<b>24</b>
6.1. Resultados de la aplicación del Pre-Test - Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada (PLON-R) a los niños del nivel inicial II .....	24
6.2. Resultados de la aplicación de la guía de actividades “Gamificando mi lenguaje voy aprendiendo” .....	25
6.3. Resultados de la propuesta alternativa y post test.....	27
<b>7. Discusión.....</b>	<b>30</b>
<b>8. Conclusiones .....</b>	<b>33</b>
<b>9. Recomendaciones .....</b>	<b>34</b>
<b>10. Bibliografía .....</b>	<b>35</b>
<b>11. Anexos .....</b>	<b>40</b>

## Índice de tablas:

<b>Tabla 1.</b> Proceso de adquisición de las destrezas fonéticas dentro de la dimensión de forma en los niños de inicial II .....	24
<b>Tabla 2.</b> Indicadores aplicados de la guía de actividades.....	25
<b>Tabla 3.</b> Resultados obtenidos de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades..	27
<b>Tabla 4.</b> Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación del test en niños de nivel inicial II con relación a la dimensión de forma.....	28

## Índice de figuras:

<b>Figura 1.</b> Elementos de la gamificación.....	17
<b>Figura 2.</b> Ubicación de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz.....	21

## Índice de anexos:

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular.....	40
<b>Anexo 2.</b> Guía de actividades .....	41
<b>Anexo 3.</b> Instrumento para diagnóstico (pre - test y post - test).....	113
<b>Anexo 4.</b> Escala valorativa de la guía de actividades y registro anecdótico .....	121
<b>Anexo 5.</b> Imágenes fotográficas intervención .....	126
<b>Anexo 6.</b> Certificación de Traducción del resumen .....	128

## **1. Título**

**Gamificación y destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**

## 2. Resumen

Las destrezas fonéticas se aprenden desde preescolar, al asociar e identificar sonidos con letras o palabras en donde los niños dominan las habilidades básicas para combinarlos, en este sentido tienen la capacidad de segmentar unidades más pequeñas, como sílabas, sonidos, fonemas y unidades silábicas, necesarias para un desenvolvimiento personal y social, por ello la presente investigación tuvo como objetivo determinar cómo la gamificación mejora las destrezas fonéticas en los niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, se utilizó un diseño cuasiexperimental con un enfoque mixto para recolectar información cualitativa y cuantitativa, así mismo se empleó el alcance de tipo descriptivo, se contó con los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético. Para obtener información de las variables se utilizó la técnica de observación y como instrumento, el test PLON-R en veinte niños de cuatro a cinco años, obteniendo que inicialmente el 90% de ellos presentaron dificultades en las destrezas fonéticas relacionadas con la dimensión de forma reflejando problemas para segmentar y reemplazar palabras por otras, repetir oraciones, descripción de láminas y la no discriminación tanto visual como auditiva, tras la aplicación de la guía “Gamificando mi lenguaje voy aprendiendo”, se logró disminuir significativamente, ya que el 45% se ubicaron en un nivel normal, de esta manera, se concluye que la gamificación aportó en la mejora de las destrezas fonéticas, porque lograron fortalecer la vocalización, comprender el significado de un mayor número de palabras, formar y expresar frases lo cual facilitó la comprensión del mensaje oral entablando una comunicación clara y coherente.

**Palabras claves:** gamificación, destrezas fonéticas, mecánicas, lenguaje oral, nivel inicial.

## 2.1. Abstract

Phonetic skills are learned from preschool, by associating and identifying sounds with letters or words where children master the basic skills to combine them, in this sense they have the ability to segment smaller units, such as syllables, sounds, phonemes and syllabic units, necessary for a personal and social development, for this reason, the present investigation had the objective of determining how gamification improves phonetic skills in children of initial level II of the Teniente Hugo Ortiz School of Basic Education in the city of Loja, a design was produced quasi-experimental with a mixed approach to collect qualitative and quantitative information, likewise the descriptive scope was used, the inductive-deductive and analytical-synthetic methods were used. To obtain information on the variables, the observation technique was shown and as an instrument, the PLON-R test in twenty children from four to five years of age, obtaining that initially 90% of them appeared in phonetic skills related to the dimension of form reflecting problems segmenting and replacing words with others, repeating sentences, description of pictures and non-discrimination, both visual and auditory, after the application of the guide "Gamifying my language I am learning", will be significantly modified, since 45% were located in a normal level in this way, it is concluded that gamification contributed to the improvement of phonetic skills, because they managed to strengthen vocalization, understand the meaning of a greater number of words, form and express sentences, which facilitated the understanding of the oral message by engaging clear and coherent communication.

**Keywords:** gamification, phonetic skills, mechanics, oral language, initial level.

### 3. Introducción

Los estudios sobre el desarrollo evolutivo del lenguaje oral han demostrado que primero los niños manipulan las unidades fonéticas, luego adquieren la habilidad de relacionar palabras silábicas e intrasilábicas y finalmente toman conciencia de las palabras como bloques de construcción para las oraciones, sin embargo, durante este proceso de adquisición suelen tener dificultades que les impide comunicarse de manera correcta, reconociendo así la importancia de las destrezas fonéticas para el reconocimiento de las unidades del habla como las palabras, sílabas y fonemas, por tanto es fundamental utilizar estrategias que les permitan a los niños distinguir, secuenciar y dominar los sonidos, es así que la gamificación promueve la participación de todos en diversos temas, particularmente en las destrezas fonéticas porque se adaptan a las necesidades, intereses y velocidad de aprendizaje de los niños y permiten probar, vivenciar, memorizar y en caso de dificultad, crear condiciones de respuesta inmediata para atender dichas dificultades.

En este sentido, es necesario enseñar a niños prelectores es decir en edades de 4-5 años a manipular las destrezas fonéticas como segmentos orales mínimos, como las sílabas o fonemas, antes de comenzar la enseñanza formal de la lectura, lo que repercutirá en un mejor rendimiento lector posterior; por lo que, la conciencia de unidades intrasilábicas y de fonemas se adquirirán en el período escolar junto con el aprendizaje formal de la lecto-escritura.

Por tanto, la investigación realizada por Tomblin et al. (2004, como se citó en Anthony et al., 2014), en una población de 379 estudiantes de preescolar con habilidades fonéticas normales y 225 con destrezas deficientes del Estado de Texas, permitió el análisis factorial exploratorio multinivel para investigar las dimensiones del lenguaje hablado en tres dominios: lingüísticos, semántica, gramática y fonología tanto en estilos receptivos como expresivos, determinando que los niños no manipulan correctamente el lenguaje general, la articulación y la percepción del habla, estos hallazgos son consistentes con muchas investigaciones previas y cambios recientes en la nosología. Sin embargo, cuestionan las prácticas comunes de diferenciar el lenguaje expresivo - receptor y distinguir la semántica de la gramática, al menos con fines de clasificación.

Así mismo, Pose (2017), en la investigación realizada con los sinohablantes (personas que hablan chino), se abordó algunos de los problemas de la fonemática central, confusión en la percepción y en la producción de palabras y cómo introducirlos en el aula desde los 3 años

en adelante incluso hasta la vida adulta, en la información proporcionada se evidencio que no se desarrollan las destrezas fonéticas a causa de que no diseñan tareas de selección de contenidos, diseño de currículos, actividades y evaluación debido a la peculiaridad de la pronunciación de los sinónimos, articulación correcta de fonemas y la relación entre los sonidos con las letras o vocales.

De la misma manera, en la ciudad de Loja, se realizó un diagnóstico a través de una lista de cotejo a los niños de nivel inicial II, de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz en la cual se evidenció que la mayoría de los niños presentaban dificultades para expresarse oralmente pronunciando incorrectamente la mayoría de palabras, reemplazar fonemas por otros, repetición de oraciones cortas o largas, dificultad para combinar, segmentar y producir palabras o frases, razón por la cual se formuló la siguiente interrogante de investigación: **¿Cómo la gamificación mejora las destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Teniente Hugo Ortíz de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023?**

Cabe mencionar que este trabajo aporta con información teórico-científico, por su conocimiento en el campo de las destrezas fonéticas desde edades tempranas siendo un elemento imprescindible para el desarrollo del lenguaje oral, así como una herramienta para relacionarse con su entorno, se diseñó y aplicó la guía de actividades basada gamificación para ayudar al desarrollo de las destrezas fonéticas de los infantes, los principales beneficiarios fueron los niños de nivel inicial II concretamente el grupo de 4 a 5 años, porque pudieron usar sus conocimientos fonéticos para pronunciar las palabras correctamente, de igual manera, aprendieron a reconocer cómo se representan los sonidos en orden alfabético, ampliaron su vocabulario, discriminaron imágenes y sonidos, articularon los fonemas correctamente, formularon oraciones cortas y largas con coherencia.

Este tema se contrasta con la investigación “Mobile learning Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas” de Martínez et al. (2016), dirigida a los docentes de los niveles A1, A2, B1 y B2, beneficiando principalmente a los niños de 3 a 5 años, evidenciaron que los niños inicialmente presentaban un nulo y bajo desarrollo de las destrezas fonéticas, pero luego de la aplicación de las actividades basadas en la gamificación, observaron que los niños mejoraron varios aspectos de las destrezas fonéticas, permitiendo expresar con claridad sus ideas y sentimientos, ampliar el vocabulario, gramática, interrelacionar sílabas con otras, desarrollar significativamente la articulación, pronunciación y entonación de fonemas.

De igual manera, la investigación realizada por Sarango (2018), denotaron que la muestra de niños de 4 a 5 años de los CEIB de Quito que estudian kichwa, presentaban dificultad para articular y pronunciar correctamente los fonemas en palabras cortas o largas, reemplazar palabras, también al momento de hacer la construcción de oraciones causando problemas en su lenguaje oral, por ello se utilizó la gamificación en el aula y el aprendizaje de elementos del sistema de la lengua como vocabulario, gramática y destrezas fonéticas, adquirieron nuevas estrategias de aprendizaje, reforzaron lo aprendido en clases, mejoraron la correcta vocalización de fonemas, sílabas y palabras.

En este trabajo de investigación se obtuvieron cambios significativos puesto que la mayoría de los niños inicialmente se encontraban en un nivel de retraso, sin embargo, luego de la aplicar la guía de actividades alcanzaron un nivel normal, mejorando en varios aspectos como realizar repeticiones de frases, fortalecer la vocalización a través de las de imágenes de las vocales, comprender el significado de un mayor número de palabras, expresar frases cortas en base al texto narrado por el adulto, articulación correcta de los fonemas, pero sobre todo a segmentar palabras y oraciones para saber comunicarse con las demás personas de manera coherente.

## 4. Marco teórico

### 4.1. Destrezas fonéticas

#### 4.1.1. *Fonética*

La fonética es el estudio de las estructuras físicas implicadas en la producción del sonido y es una disciplina cuyo campo incluye el análisis de los mecanismos por los que se producen y perciben las señales sonoras que componen el habla. Por ello “la fonética es el estudio de los sonidos de uno o varios idiomas” (Schwegler et al., 2018, p. 1).

Como dice Gutiérrez (2016), la definición más corta que se le puede dar a la disciplina de la fonética es la que la equipara con el estudio científico del habla, porque la fonética no se ocupa de todos los sonidos en general, sino sólo de aquellos a través de los cuales los humanos se comunican, ya que la fonética es una rama de la lingüística que estudia la producción sonora y la percepción del lenguaje en relación con su representación física, es decir, la forma particular en que lo expresan los hablantes de una misma lengua, esto es para fines comparativos, descriptivos o incluso medicinales, como en la terapia del habla.

#### 4.1.2. *Ramas de la fonética*

La fonética es una rama de la lingüística que estudia la producción y percepción de los sonidos de una lengua en relación con su representación física. De acuerdo con Xose (2015), señala que la fonética se caracteriza por tres ramas:

**4.1.2.1. Fonética Acústica.** Se ocupa del análisis del mensaje sonoro emitido, es decir, que se refiere a la medición científica de las ondas sonoras que se producen en el aire cuando hablamos.

**4.1.2.2. Fonética Articulatoria.** Se encarga del estudio de la articulación o producción, centrándose en los órganos articulatorios implicados en la producción de sonidos, además, describe los órganos que intervienen en su producción, su ubicación y cómo este modo cambia la trayectoria del aire a medida que desciende.

Los órganos que usamos los humanos para producir el habla no sólo están destinados a este fin, sino que su función principal es la digestión o la respiración, finalmente, el habla se genera en tres etapas: iniciación, emisión y articulación.

**4.1.2.3.Fonética Perceptiva.** Estudia la audición y el sentido común, con el oído y el cerebro respectivamente, también conocida como fonética auditiva, estudia el habla desde el punto de vista del receptor, es decir, del oyente.

En conclusión, las ramas de la fonética lingüística estudian la producción y percepción de los sonidos en el lenguaje en relación con sus manifestaciones físicas, también aumenta la motivación para aprender un idioma porque abre puertas a otras áreas.

#### ***4.1.3. Definición de las destrezas fonéticas***

Las habilidades fonéticas se aprenden desde preescolar, al asociar e identificar sonidos con letras o palabras en donde los estudiantes dominan las habilidades básicas para combinarlos, en el mismo se emplea el grafema que corresponde en la escritura alfabética a una letra determinada, ya sea mayúscula, minúscula, cursiva; es, por tanto, la mínima unidad de escritura, no susceptible de ser dividida. El fonema es la más pequeña unidad fonológica de una lengua, es una unidad abstracta y el sonido que es la unidad fonética, la unidad mínima del habla.

Las destrezas fonéticas son la capacidad de segmentar unidades más pequeñas, como sílabas, sonidos, fonemas y unidades silábicas, al tiempo que puede crear nuevas unidades superiores a partir de estos fragmentos (Núñez y Santamarina, 2014).

Las destrezas fonéticas de acuerdo con Clemente (2014), son la capacidad de leer y pronunciar ya sea sílabas, grafemas y fonemas (aunque luego se deba mirar en el diccionario para comprender su significado), también se utilizan para distinguir palabras idénticas visual y fonéticamente como casa/caso, sueño/dueño, cal/sal, muestra/nuestra, etc.

Es decir, las habilidades fonéticas de los niños no se las puede concebir como sistemas autónomos, sino que todos los niveles están interrelacionados, por lo que, las habilidades fonéticas limitadas influyen en la adquisición del vocabulario, y viceversa, un vocabulario expresivo reducido puede estar asociado con verbalizaciones limitadas y reducidas oportunidades para la práctica vocal y por tanto menos oportunidades de desarrollar el lenguaje.

#### ***4.1.4. Importancia de las destrezas fonéticas***

Sin enseñanza, no puede haber aprendizaje, esta estrecha relación conceptual y semántica ha llevado al uso generalizado en la didáctica el concepto de enseñanza-aprendizaje,

“en realidad, son dos nociones distintas, pero unidas en un binomio que expresa su relación de interdependencia. Es importante subrayar que los procesos de enseñanza- aprendizaje se dan en contextos específicos que condicionan tanto la enseñanza como el aprendizaje” (Parcerisa, 2007, p. 130).

La fonética permite al alumno o aprendiz pronunciar correctamente las palabras sin cometer errores que perjudiquen la comprensión del oyente, es uno de los componentes más importantes en la adquisición y aprendizaje del lenguaje oral. Según Acevedo (2019), hay muchos métodos, estrategias y procedimientos diferentes para aprender las destrezas fonéticas, incluida la práctica de varios sonidos de vocales que mejoran la pronunciación de palabras y el uso de poemas, trabalenguas y canciones para ayudar a los estudiantes a mejorar su articulación, entonación y fluidez.

Dado que los niños forman sus primeras relaciones con personas distintas a la de su entorno familiar requieren adquirir nuevos patrones de habla para comunicarse de manera efectiva por lo que el desarrollo de las destrezas fonéticas es crucial para ayudar a los niños a expresarse de manera efectiva, desenvolverse en situaciones sociales y compartir con los demás.

#### ***4.1.5. Proceso de adquisición de las destrezas fonéticas***

Para realizar el proceso del habla se quiere desarrollar diferentes habilidades entre ellas las de la fonética que permiten estructurar de forma correcta el lenguaje por ello, Kröger y Cao (2015), definen que el proceso de las destrezas fonéticas es:

- La capacidad de distinguir y reproducir sonidos tradicionales y combinaciones de sonidos.
- La idoneidad de sentir y secuenciar sonidos desconocidos, como oyente, la capacidad de transformar (es decir, dividir en partes separadas y significativas) un flujo continuo de sonido en una secuencia de elementos de sonido organizados y significativos.
- Comprender o dominar los procesos de producción y percepción del sonido que se aplican al aprendizaje de un nuevo idioma.

Los niños mejoran sus destrezas fonéticas relacionadas con aspectos no verbales, luego muestran un desarrollo paralelo de habilidades relacionadas con aspectos lingüísticos así mismo, el desarrollo de la comunicación implica un continuo proceso desde la comunicación

verbal hasta una coordinación más compleja, con el uso intencional del lenguaje para la comunicación.

La combinación de consideraciones teóricas y experiencia práctica en las destrezas fonéticas de acuerdo con Rezaei et al. (2015), tienen el potencial de mejorar la preparación escolar de los niños pequeños en todas las áreas del lenguaje, incluida la narración de cuentos, alfabetización emergente, competencia social y se utilizan generalmente en jardines de infancia.

Además, las habilidades del lenguaje se distinguen por dominios lingüísticos, (por ejemplo, semántica, gramática y fonología) y modalidad (por ejemplo, expresión y recepción). Muchas de estas diferencias se han discutido interminablemente, en parte porque la mayoría de los modelos de clase están sujetos a posibles explicaciones alternativas. Hay que mencionar, además que los recién nacidos ya cuentan con destrezas fonéticas de captación, en virtud de las propiedades de las palabras y de las habilidades perceptivas, auditivas y visuales, por eso constituyen un vocabulario receptivo al final del primer año y después en su desarrollo total, alcanza un vocabulario entre los 12 y los 30 meses.

La madurez del habla y las destrezas de los fonemas, que va asociada al progreso de la coordinación motora externa, que permite la correcta pronunciación de sus palabras, su ensamblaje, que es el orden de las palabras o frases y su relación en las oraciones, así como las funciones que realizan (Song et al., 2015).

#### ***4.1.6. Dimensiones del lenguaje oral***

El habla consta de la articulación que es el conjunto de movimientos sinápticos que permiten la producción de distintos sonidos y fonología que es la capacidad de producir secuencias de sonidos en las palabras. Puyuelo (2000, como se citó en Vivanco, 2015), sostiene que cada apartado corresponde a diferentes aspectos lingüísticos:

**4.1.6.1. Forma (Fonética, Fonología, Morfología y Morfosintaxis).** La fonética se preocupa de las propiedades físicas del sonido: rasgos laríngeos, puntos de articulación y patrones de articulación, la fonología es el estudio de cómo se organiza el sistema de sonidos que componen el lenguaje y la morfosintaxis estudia la estructura interna de las palabras y su relación con las oraciones.

**4.1.6.2.Contenido (Semántica).** Analiza el significado de las palabras en la mente del hablante y sus combinaciones tal como aparecen en las oraciones. También se enfoca en la expresión del significado en una serie de eventos, la forma en que se organiza y vincula la información, y la adquisición y uso de categorías abstractas.

**4.1.6.3.Uso (Aspectos Prácticos e Interactivos).** Estudia las reglas de uso del idioma, su efecto previsto y deseado en los destinatarios, y los medios específicos utilizados para este propósito.

Aunque no son estos los significados que generalmente se entienden en el lenguaje teórico, donde hay varios niveles claramente separados primero expresividad que es la fonética, segundo el contenido, referido a la semántica (morfología, sintaxis) y tercero vocabulario e intención, referente al pragmatismo. La adquisición del habla y el lenguaje, así como las redes neuronales utilizadas, han sido objeto de muchas investigaciones centradas en sus tres componentes: forma, contenido y su uso en la comunicación.

#### ***4.1.7. Competencias comunicativas***

Las competencias comunicativas es la capacidad de una persona para funcionar plena y eficazmente en una comunidad lingüística dada, es decir, un grupo de personas que comparten el mismo idioma y tienen los mismos patrones de uso de ese idioma. Awang y Daud (2015), determinaron las siguientes competencias:

**4.1.7.1.Competencias Lingüísticas.** Itani et al. (2015), plantean que las competencias lingüísticas incluyen el conocimiento de la ortografía, la pronunciación, el vocabulario, la formación de palabras, la estructura gramatical, la estructura de las oraciones y la capacidad lingüística.

De esta manera la competencia lingüística es el conjunto de conocimientos que permite a los hablantes de una lengua comprender y producir un número infinito de oraciones gramaticalmente correctas, con un número finito de componentes.

**4.1.7.2.Competencia Pragmática.** La pragmática puede definirse como la disciplina que estudia el uso de la lengua o según, Sadiq (2007, como se citó en Barquero, 2019), plantea que el estudio de la acción comunicativa en su contexto social y cultural, es decir, son oraciones que producen un significado semántico pero sus significados e interpretación dependen del

contenido lingüístico y del contexto porque una misma oración puede tener varios significados diferentes.

Del mismo modo Ruiz (2013, como se citó en Barquero, 2019), refiere que para que las personas sean competentemente pragmáticas, deben ser capaces de reproducir e interpretar significados implícitos, utilizar, comprender procedimientos literarios, interpretar y gestionar la cultura, relacionados con el uso del lenguaje en la sociedad y la cultura.

En este caso, no solo miramos qué se dice y cómo se dice, sino que también pensamos en quién lo dice, a quién se lo dice y por qué lo dice, desde el punto de vista pragmático es la adaptación del discurso propio a la situación y al interlocutor. Indica Rajabia et al. (2015), que la competencia pragmática consta de dos competencias: la capacidad impulsiva de saber cómo se utiliza el lenguaje para lograr determinados objetivos de comunicación y la capacidad social de saber qué lenguaje utilizar en diferentes contextos o con otras personas juntas.

**4.1.7.3. Competencia Paralingüística.** Las competencias paralingüísticas son una parte clave de la comunicación cotidiana, aludiendo a la importancia de las intenciones con las que las personas se comunican, además, de los componentes y habilidades emocionales, sociales y culturales que intervienen en su desarrollo y difusión (Bermúdez et al., 2019).

Es decir, el hablante puede utilizar algunas claves no verbales que le permitan expresar su posición en relación con el interlocutor y lo que está diciendo, ya sea una pregunta gráfica o una pregunta a su vez, en la comunicación oral, esta habilidad se manifiesta en el uso de signos de entonación como tono de voz, ritmo, y énfasis en la pronunciación.

**4.1.7.4. Competencia Textual.** Mashhadi y Jamalifar (2015), mencionan que la competencia textual utiliza la comprensión integral como requisito para cualquier procesamiento avanzado de todo tipo de texto e incluye la capacidad de resumir, estructurar y analizar el texto, esto permite el análisis detallado en diferentes niveles así mismo, esta habilidad incluye conocimientos declarativos, procedimentales y básicos relacionados con los términos de codificación y procesamiento de información en varios tipos de textos, así como la gramática y las características del lenguaje.

En otras palabras, es la capacidad de presentar e interpretar signos con claridad organizados en un todo coherente conocido como texto, la característica distintiva de un texto bien formado es la consistencia y la coherencia, es decir, la facilidad de interpretación, en suma,

la competencia textual comprende y produce diferentes tipos de textos como: periodísticos, de ficción, científicos, explicativos, didácticos, indicativos y según las necesidades de la situación comunicativa.

**4.1.7.5. Competencia Quinestésica.** Ulloa y Tesch (2019), describen que la competencia quinestésica es la capacidad consciente o inconsciente de transmitir información a través de señales gestuales, tales como señas, expresiones de imitación, expresiones faciales, diversos movimientos corporales, etc. Estos signos pueden ser personales o académicos, originales o tradicionales, asimismo, en la comunicación escrita se expresa en el uso de la puntuación, sangría, designaciones, distribución general de espacios, líneas, etc., gracias a estos recursos podemos definir la división del texto en capítulos, párrafos, temas y subtemas.

Es la comunicación física contextual en la que uno se encuentra, utilizando la competencia quinestésica se puede completar, confirmar o contradecir lo dicho con palabras, e incluso podemos prescindir de él, además, el sujeto de la comunicación será uno de los usuarios estratégicos de los recursos del movimiento.

**4.1.7.6. Competencia Proxémica.** Es la capacidad de manejar la distancia entre individuos al comunicarse y crear significado en un espacio determinado se conoce como proxémica, en diferentes culturas se establecen reglas para la interacción social, los roles, la edad y el género, como el espacio entre los hablantes y la posibilidad de contacto físico o separación. Por lo tanto, encontramos diferentes tipos de aproximación: visual, espacial y como fuente para transmitir estados mentales o transmitir un mensaje específico.

Según Ulloa y Tesch (2019), destacan que es la capacidad del hablante para crear, administrar, transformar y adaptar los espacios de la vida pública y privada permitiendo gestionar las distancias tanto espaciales como personales en diferentes comportamientos comunicativos, las reglas de proximidad se establecen en función de la cultura, las relaciones sociales, los roles, el género y la edad, entre otros factores.

Finalmente, manejar la distancia, la separación o la conexión, tiene un significado que puede variar entre culturas y puede dar sentido a respetar o superar las distancias y espacios interpersonales.

#### ***4.1.8. Etapas del lenguaje oral***

Como dice Buil et al. (2015), las siguientes conjeturas que se mantienen en el desarrollo del lenguaje durante la infancia:

- 6 meses: balbucea
- 10 meses: dice "papá" y "mamá" sin señas y entiende el "no"
- 15 meses: dice de 4 a 6 palabras diferentes a mamá y papá, y entiende algo simple
- 18 meses: 7 a 20 palabras, indicando una parte del cuerpo
- 2-3 años: habla con muchas palabras, crear oraciones de 3 palabras con verbos y adjetivos, comprende el "sobre/en" y conocer diferentes colores

Los retrasos en el habla ocurren por muchas razones, incluidas la pérdida de la audición, las discapacidades o el retraso en el desarrollo, para terminar cada niño aprende a hablar a su propio ritmo y el resultado puede servir como guía para el desarrollo normal del lenguaje y el habla.

## **4.2. Gamificación**

### ***4.2.1. Definición***

La gamificación es una técnica de aprendizaje que guía el aprendizaje de los niños de una manera divertida a través del juego, dándoles la oportunidad de que puedan ejercer su dominio sobre un determinado tema acompañado de la motivación, tal como lo menciona:

Werbach (2014, como se citó Contreras y Eguía, 2017), plantean una definición muy amplia y general que describe a la gamificación como un proceso diseñado para realizar actividades similares a juegos, es decir, es una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas de videojuegos a la profesión educativa para obtener mejores resultados, absorber mejor algunos conocimientos, perfeccionar algunas habilidades o premiar acciones específicas, entre muchos otros objetivos. Por tanto Ramírez (2014), establece que la gamificación es particularmente en educación, el elemento lúdico que produce cambios en el comportamiento de las personas de manera positiva y las motiva a alcanzar metas a través de las actividades didácticas.

Es así, que la gamificación es el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos sin contexto para involucrar a los usuarios y resolver problemas, es la definición más cercana a una praxis palpable de esta alternativa metodológica (Borrás, 2015).

La gamificación engloba varias técnicas educativas que utilizan mecánicas de videojuegos en el ámbito educativo y profesional para conseguir mejores resultados, absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o premiar acciones concretas, entre otros objetivos. Esta técnica puede ser útil tanto en la educación básica como en la educación superior porque cuando se aprende jugando, el conocimiento se va absorbiendo continuamente y esto hace que la tendencia del alumno siempre esté despierta, por lo que no solo se utiliza en los niveles básicos.

### ***4.2.2. Importancia de la gamificación en la educación***

La gamificación es importante en el campo de la educación se puede utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para reforzar la necesidad de los niños de aprender algo a través del juego y la motivación. Es beneficiosa para que los docentes animen a los niños a

realizar manipulaciones mecánicas en el aula, pero es importante recalcar que desde que el ser humano nace su principal interés ha sido el juego.

Teniendo en cuenta a Idrovo (2018), el uso de la gamificación en la educación hace hincapié en el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes para mejorar el rendimiento escolar mediante el desarrollo de habilidades y destrezas que permitan a los estudiantes desenvolverse socialmente en un entorno cambiante. Por ello, la gamificación ayuda a los niños a crear nuevos conocimientos a través del juego, mejorar sus habilidades y destrezas en el proceso, además de ser un apoyo pedagógico, permite que desarrollen un pensamiento lógico, un óptimo desempeño académico, personal y social y convertirse en miembros activos de la sociedad.

#### ***4.2.3. Elementos de la gamificación***

Los elementos de gamificación son las herramientas técnicas y los recursos utilizados para diseñar e implementar actividades prácticas en un entorno de aprendizaje. Fernández et al. (2020), mencionan que en general, los elementos de la gamificación se dividen en tres: dinámica, mecánica y componentes:

**4.2.3.1. Dinámicas.** Son los aspectos generales y los efectos, motivaciones y esfuerzos que se quiere crear en los estudiantes.

**4.2.3.2. Las mecánicas.** Son el conjunto de reglas que intentan crear un juego agradable al ofrecer al usuario desafíos y caminos a seguir ya sea en un videojuego o en cualquier tipo de aplicación.

**4.2.3.3. Los componentes.** Son elementos concretos o instancias específicas asociadas a los dos anteriores, pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego.

Los elementos gamificación significa aquello que define el plan de aprendizaje del estudiante individual para que se convierta en partícipe de su aprendizaje a través del juego. Por lo tanto, es necesario implementar la gamificación en el aula, ya que existen diversas herramientas que deben adaptarse en el aula para enseñar mejor a los estudiantes.

**Figura 1.**

***Elementos de la gamificación***

Dinámicas	Mecánicas	Elementos
<ul style="list-style-type: none"><li>• Limitaciones</li><li>• Emociones</li><li>• Narración</li><li>• Progresión</li><li>• Relaciones</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Retos</li><li>• Competición</li><li>• Cooperación</li><li>• Feedback</li><li>• Recompensas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Logros</li><li>• Avatares</li><li>• Niveles</li><li>• Rankings</li><li>• Puntos</li></ul>

*Nota:* La imagen muestra las dinámicas, mecánicas y elementos de la gamificación. Fuente: Elaboración propia

***4.2.4. Gamificación en actividades desconectadas o desenchufadas***

Estos ejercicios, juegos y problemas están desarrollados para abordar diferentes habilidades dependiendo del entorno en que se lleva a cabo como abstracción, reconocimiento, descripciones. Como su nombre lo indica, no están relacionados con la tecnología y existe una amplia gama de estas actividades porque ofrecen una serie de ventajas de acuerdo a necesidades educativas de los estudiantes (Bordignon, 2020).

Muchas de estas actividades, pueden llegar a ser juegos tradicionales como rompecabezas, juegos de lego, dados, ajedrez, rayuela entre otros, pero algo que los hace peculiares es que pueden ser creados con material de oficina como: papel, bolígrafos, marcadores, resaltadores etc., también materiales didácticos como: libros, carteles, fotos, etc., por ello Vera (2021), menciona que son una buena alternativa para promover el desarrollo de las destrezas fonéticas porque permiten a los niños a comprender un mayor número de palabras, establecer la relación entre la imagen y los sonidos e incentiva el desarrollo del lenguaje oral.

***4.2.5. Características de la gamificación***

La adquisición de conocimientos está directamente relacionada con el interés y la comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes, hay conceptos complejos que los estudiantes no pueden entender y, por lo tanto, no pueden captar mientras aprenden. A través de la gamificación se pueden asimilar conceptos simples y complejos y los niños pueden entenderlos y recordarlos más fácilmente. Borrás (2015), afirma las siguientes características sobre la importancia de la gamificación en la educación:

- Activar la motivación por aprender.
- Retroalimentación continua.
- Un aprendizaje más importante que permite una mayor retención de la memoria al más atractivo de la educación.
- Compromiso del alumno con el aprendizaje y lealtad o apego al mismo.
- El contenido y las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos, insignias).
- Crear suficientes habilidades y conocimientos digitales.
- Los alumnos son más independientes.
- Crear competitividad y cooperación.
- La capacidad de comunicarse entre usuarios en el espacio de Internet.

Con base en Robson et al. (2015), la gamificación está en todas partes porque, mientras juegan las personas pueden relajarse o crear experiencias agradables para los demás. En educación, los estudiantes y docentes han perdido durante mucho tiempo la motivación para mejorar la calidad de la educación, sin embargo, el comportamiento de aumentar el compromiso y las expectativas de recompensa a través de tales incentivos ha sido difícil de lograr a escala. Solo ahora, cuando gran parte de lo que hacemos está mediado por la tecnología digital y las redes sociales, la forma en que se enseña puede cambiar esto al transformar los procesos tradicionales en experiencias más profundas, más atractivas parecidas a un juego, este proceso a menudo se conoce como gamificación.

Martínez et al. (2017), plantean que, en la mayoría de las áreas, los juegos están orientados a objetivos, tienen fuertes componentes sociales y simulan el tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas por eso, la adopción de juegos en el mundo académico está impulsando a los desarrolladores a responder a juegos que están diseñados explícitamente para apoyar el aprendizaje experiencial inmerso. Por tanto Ortiz Colón et al. (2018), refieren que los contextos educativos, las gamificaciones se utilizan como herramienta educativa en diversos campos y temas, así como para el desarrollo de actitudes y comportamientos cooperativos y estudios independientes.

La sociedad del conocimiento y la tecnología han presentado un nuevo contexto del mundo, en el que los jóvenes se preocupan porque la educación no siempre es posible, estos nuevos escenarios están cambiando los pensamientos de los estudiantes, por lo que los docentes

deben descubrir nuevas estrategias y recursos en sus aulas para aumentar la motivación y el compromiso con sus estudiantes.

#### ***4.2.6. Ventajas de la gamificación en la educación***

La gamificación es un método educativo que traslada la mecánica del juego al ámbito educativo profesional para obtener mejores resultados, se trabaja para adquirir conocimientos y mejorar ciertas habilidades para obtener recompensas por acciones concretas, además, es un término que se ha vuelto muy popular en los últimos años, especialmente en el entorno educativo y digital. Herberth (2016), menciona las siguientes ventajas de la gamificación como estrategia metodológica son:

- Inspirar prácticas cooperativas y colaborativas que tienen como objetivo mejorar la dinámica de aprendizaje en el aula.
- La gamificación hace que el aprendizaje sea más efectivo y motiva a los estudiantes a trabajar más duro para lograr el rendimiento académico.
- Cuando el trabajo duro de los estudiantes no es suficiente para mejorar su rendimiento académico, la implementación de la gamificación ayuda a mejorar significativamente su rendimiento gracias a la tecnología y las dinámicas integradas.
- La gamificación como estrategia metodológica dirigida a introducir a los estudiantes en las principales pautas sobre cómo mejorar su comprensión de los temas anteriores, teniendo en cuenta el cambio de paradigma en el desarrollo de las edades.

La gamificación crea una experiencia positiva relacionada con el aprendizaje significativo, ya que no solo motiva a los estudiantes a lograr un determinado objetivo, sino que también interviene en la realización de la enseñanza. Además, los juegos utilizados en la educación tienen un gran potencial para estimular y promover el desarrollo de emociones como la curiosidad, el optimismo, el orgullo y la sensación de seguridad, lo que permite aprender a través del juego sin causar ofensa u hostilidad. Una de las ventajas de utilizar la gamificación es que se basa en ayudar a los alumnos a determinar su progreso de aprendizaje, por lo que, si no están al tanto de las actividades que imparte el docente, pueden lograrlo a través de la tecnología y dinámicas integradas gracias a la gamificación.

#### ***4.2.7. Gamificación y destrezas fonéticas***

La gamificación para estimular las destrezas fonéticas tiene varios objetivos como lo plantea Buil et al. (2019):

- Mejorar la comprensión de los estudiantes de aspectos teóricos más complejos.
- Promover la motivación educativa para las destrezas fonéticas en edad escolar.
- Trabajar a través del aprendizaje experiencial significativo.
- Aumentar las habilidades y la independencia en el aprendizaje.
- Hacer que los estudiantes participen en la resolución de las tareas.
- Crear competitividad como herramienta para potenciar la cooperación

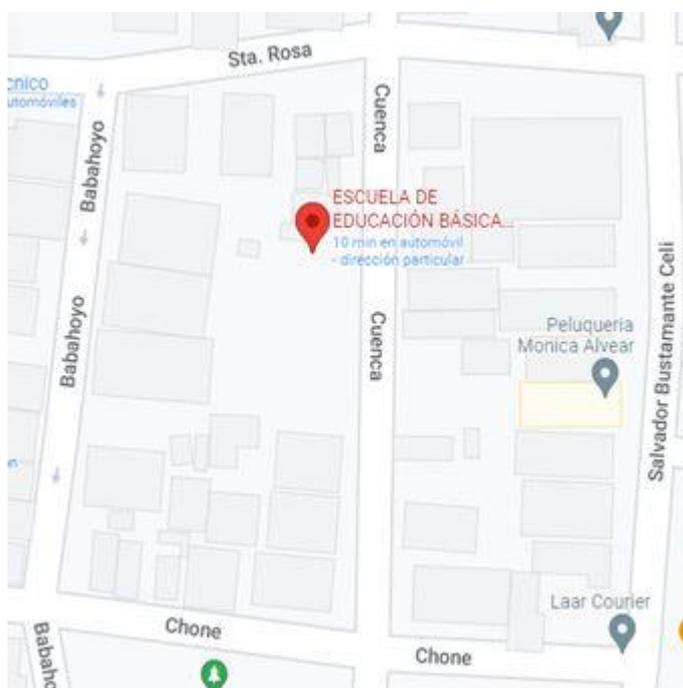
La gamificación se está moviendo hacia una actividad más dinámica, participativa y significativa para los estudiantes donde todos los grupos participan, interactúan y se relacionan entre sí. Además, se considera como una metodología para mejorar las habilidades fonémicas del lenguaje hablado en la escuela, es una herramienta útil para potenciar el aprendizaje de conceptos y actividades de interés para los estudiantes. Teniendo en cuenta que el objetivo principal de esta propuesta es mejorar las habilidades vocales de los estudiantes y estimular la motivación trabajando desde el aprendizaje activo y experiencial.

## 5. Metodología

La presente investigación se desarrolló en la ciudad de Loja, parroquia el Valle en la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz ubicada en las calles Av. Salvador Bustamante Celi entre Cuenca y Chone (ver figura 1), siendo una institución que brinda sus servicios en modalidad presencial en la sección matutina y vespertina, el nivel educativo que ofrece es: Inicial y Educación Básica.

### Figura 2.

#### *Ubicación de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz*



*Nota.* La imagen muestra la ubicación de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz (s/f).  
Fuente: <https://goo.gl/maps/tRSHr44HnVomX9Mh6>

Para el desarrollo de la investigación se utilizó recursos tecnológicos como: computadora, teléfono móvil, memoria de almacenamiento secundario, reproductores de música, televisor, internet; materiales bibliográficos como: libros, revistas, artículos científicos y recursos de oficina como: papel, marcadores, esferos y hojas de papel bond.

Se utilizó el diseño de investigación cuasiexperimental, ya que se manipuló la variable independiente y para establecer el impacto que tiene la intervención sobre la población objeto de estudio en la cual se trabajó con una muestra que no ha sido asignada de manera aleatoria, además se aplicó el instrumento el test PLON-R como pre-test para obtener los resultados

iniciales respecto a las destrezas fonéticas en el nivel inicial II y un post-test a fin de evidenciar cambios en los resultados de la muestra en estudio.

Este trabajo investigativo tuvo un alcance descriptivo ya que facilitó la recopilación de información sobre las variables y sus descripciones, así como la recopilación, presentación y descripción de los resultados de las herramientas aplicadas. Del mismo modo, se trabajó con un enfoque mixto que permitió analizar, explorar y recopilar información, de manera cualitativa al realizar la descripción de las variables e interpretación de los resultados obtenidos de los instrumentos utilizados, especialmente de la escala valorativa permitiendo valorar la guía de actividades; cuantitativos en la recolección y análisis de los datos numéricos de los resultados arrojados en la aplicación del test PLON-R y con ello dar respuesta a la investigación.

Los métodos que se utilizaron fueron: inductivo-deductivo, porque ayudó a lograr un análisis concreto para sacar conclusiones basadas en información confiable que valide los hallazgos, además se complementa con un método deductivo, que permitió comprender y ordenar el trabajo de lo particular a lo específico para sacar las conclusiones adecuadas; además el método analítico- sintético dio paso al análisis individual de las variables gamificación y destrezas fonéticas de manera que cada una de sus partes se dividió y se complementó con el método sintético porque facilitó la selección de información principal para construir un marco teórico que permitió evaluar la pertinencia y relevancia del objeto de investigación.

Así mismo, se utilizó la técnica de observación que hizo posible observar de cerca los problemas encontrados, situándose en contacto directo con el grupo de investigación para registrar y analizar la información obtenida del mismo, con el fin de dar solución a los problemas que se presentaron en la institución. Como herramienta para evaluar las actividades propuestas se empleó la escala valorativa que a través de una serie de indicadores considerando los parámetros: iniciados (I), en proceso (EP) y adquirido (A) para evaluar los aspectos más relevantes en la guía de actividades; del mismo modo, se utilizó un registro anecdótico en el que se describió las particularidades suscitadas en la aplicación de la guía y los eventos en los que los niños participaron de manera diferente o tuvieron alguna dificultad.

El instrumento que se utilizó fue el test PLON-R (Prueba de Lenguaje Oral Navarra – Revisada) realizado por Aguinaga, Armentia, Olangua y Urizel, el cual es aplicable para niños de 3 a 6 años de edad facilitando evaluar aspectos tales como: forma, fonología, morfología-

sintaxis, contenido y uso del lenguaje permitiendo identificar el proceso de adquisición presente en el desarrollo de las destrezas fonéticas, de tal forma que se pueda analizar las posibles causas que provocan las dificultades del mismo, se utilizó como pre-test, para la detección de riesgo o dificultad en el área de lingüística en los niños que se diagnosticó individualmente y luego como post-test posibilitó conocer los avances que tuvo cada niño para la realización de las premisas y resultados finales.

Y para la obtención de los resultados se consideró los baremos con las diferentes puntuaciones típicas transformadas y criterios de desarrollo del apartado de forma, misma que establece el test con determinados puntos de corte que delimitan tres categorías: Normal que se refiere a una puntuación media o por encima de la media o por encima de la media; Necesita mejorar que significa una puntuación entre la media y una desviación típica por debajo de la media y Retraso que equivale a una puntuación inferior a una desviación típica por debajo de la media.

El presente trabajo se realizó con una población de 39 niños de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz de nivel inicial II de los cuales se tomó una muestra de 20 niños, respondiendo a las características del muestreo no probabilístico ya que se trabajó con un grupo de niños previamente establecido.

## 6. Resultados

### 6.1. Resultados de la aplicación del Pre-Test - Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada (PLON-R) a los niños del nivel inicial II

Se empleó el test PLON-R en la dimensión de forma que evalúa fonología, fonética, morfología, sintaxis, semántica y pragmática y por ende diagnosticar el proceso de adquisición de las destrezas fonéticas en los niños de nivel inicial II, a la muestra de veinte niños, la aplicación del pretest se llevó a cabo en el horario de ocho a diez de la mañana durante una semana, se consideraron los baremos de las diferentes puntuaciones típicas transformadas y criterios de desarrollo del lenguaje (Retraso, Necesita mejorar y Normal); por lo tanto, se muestra una tabla con los resultados generales iniciales del test.

**Tabla 1.**

*Proceso de adquisición de las destrezas fonéticas dentro de la dimensión de forma en los niños de inicial II*

Nivel	f	%
Retraso	15	75
Necesita mejorar	3	15
Normal	2	10
Total	20	100

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del test PLON-R según la dimensión de forma en los niños de 4-5 años de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz

La tabla 1 presenta los resultados de la aplicación del test de PLON-R en la dimensión forma, mostrando que el 75% de los niños se encuentran en el nivel de retraso; mientras que el 15% se encuentra en un nivel que necesita mejorar y el 10% en un nivel normal, lo que indica que la mayoría de la población en estudio no discrimina sonidos, tienen dificultades para articular fonemas en diferentes palabras; de igual manera presentan problemas en morfosintaxis para repetir frases u oraciones con ocho y siete elementos, omisión de fonemas tales como: /l/ /y/ /f/ /ia/ /d/ /r/ /j/ /s/ /ll/ y reemplaza fonemas por otros que no corresponden, por ejemplo: paya por pala / boca por foca / peya por pera / anio por nido / yave por llave / tijeda por tijera / sia por silla / pronunciando incorrectamente los mismos, demostrando que los niños en su mayoría no tienen un buen desarrollo del lenguaje y necesitan mejorar el conocimiento de los fonemas y su pronunciación correcta.

Citando a Núñez y Santamarina (2014), la destreza fonética es la capacidad de segmentar unidades más pequeñas, como sílabas, sonidos, fonemas y unidades silábicas, al tiempo que puede crear nuevas unidades superiores a partir de estos fragmentos, por lo tanto, si no se estimula estas habilidades en las edades de cuatro a cinco años desembocará en problemas de lectura, escritura, pronunciación, comunicación y predisposición para el desarrollo del lenguaje oral.

## 6.2. Resultados de la aplicación de la guía de actividades “Gamificando mi lenguaje voy aprendiendo”.

Para contribuir en la resolución de la dificultades del desarrollo de las destrezas fonéticas se diseñó y aplicó una guía de actividades basada en la gamificación para la mejora de las destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II, se ejecutó una guía con veinticinco actividades basadas en estrategias de aprendizaje que traslada mecánicas de videojuegos (gamificación) al ámbito educativo con el fin de segmentar unidades más pequeñas como sílabas, sonidos, fonemas y unidades silábicas, al tiempo que puedan crear nuevas unidades superiores a partir de estos fragmentos. Por lo tanto, en la tabla 2 se muestran los indicadores evaluados de acuerdo con las actividades aplicadas en concordancia con la dimensión de forma del test de PLON-R

**Tabla 2.**

### *Indicadores aplicados de la guía de actividades*

Aspectos	Nº	Indicadores de Evaluación	I	EP	A
<b>Forma</b>	La capacidad de distinguir, reproducir sonidos tradicionales y combinaciones de sonidos.				
	1	Identifica los sonidos que escucha	4	2	14
	2	Establece la relación entre la imagen y el sonido	4	5	11
	3	Discrimina auditivamente los diversos sonidos de los animales de la granja	4	3	13
	4	Reconoce sonidos vocálicos y relaciona con palabras mostradas en imágenes de las vocales mayúsculas	1	5	14
	5	Discrimina auditivamente los sonidos	6	7	7
	6	Reproduce el sonido de las vocales minúsculas por medio de imágenes	4	1	15
	7	Fortalece la vocalización a través de la repetición de las imágenes de la vocal a	2	5	13
	8	Articula adecuadamente los órganos fonadores	2	0	18
	La idoneidad de sentir y secuenciar sonidos desconocidos, como oyente, la capacidad de transformar un flujo continuo de sonido en una secuencia de elementos de sonido organizados y significativos.				
9	Desarrolla la relación entre la palabra y la imagen	3	5	12	

10	Comprende el significado de un mayor número de palabras	6	4	10
11	Describe un objeto de acuerdo con su color, forma, tamaño y utilidad	3	10	7
12	Pronuncia adecuadamente las palabras	3	5	15
13	Repite trabalenguas sencillos	3	5	12
14	Se comunica de manera asertiva con los compañeros	6	3	11
15	Amplía el vocabulario	5	5	10
16	Nombra con claridad las imágenes de animales que empiezan con la vocal e	0	7	13
17	Mejora la pronunciación	6	1	13
18	Expresa oralmente oraciones cortas	2	7	11
<b>Comprender o dominar los procesos de producción y percepción del sonido que se aplican al aprendizaje de un nuevo idioma</b>				
19	Utiliza palabras nuevas para expresar frases cortas	5	1	14
20	Expresa frases cortas	4	1	15
21	Expresa ideas cortas involucrando las emociones	5	8	7
22	Expresa frases cortas en base al texto narrado por el adulto	1	3	16
23	Dramatiza un cuento estableciendo diálogos más complejos	5	5	10
24	Describe imágenes usando un lenguaje claro con frases coherentes	4	3	13
25	Narra un cuento utilizando un lenguaje claro	5	2	13

*Nota.* La tabla muestra los resultados de la guía de actividades aplicadas en la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz. Abreviatura: I= iniciando; EP= en proceso; A= adquirido

El lenguaje es uno de los primeros escalones del aprendizaje, ya que abre las puertas a las demás áreas y para poder leer, escribir, pronunciar y comunicarse se trabajan los sonidos y la unión de estos. Por lo que, saber desarrollar las destrezas fonéticas y aplicarlas es muy importante para enriquecer el lenguaje oral de los niños, se diseñó y aplicó la guía de actividades titulada “Gamificando mi lenguaje voy aprendiendo”, basada en la gamificación destacando tareas tales como: clasificación, puntos, bienes virtuales, misiones, premios, desafíos y niveles.

Se la desarrolló con relación a la edad y el proceso de adquisición de las destrezas fonéticas de los niños, es decir, las actividades parten de lo simple a lo complejo por lo que comienzan con actividades de identificación de sonidos, pronunciación, reproducción de fonemas, composición de palabras y la expresión oral de frases u oraciones. Asimismo, para su aplicación se realizó durante un mes en las instalaciones de la institución Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz, de martes a viernes de 8 a 9 am, teniendo una duración de aproximadamente de 40 minutos por actividad, con los 20 niños.

En la tabla 2 se demuestra la organización de los 25 indicadores que se aplicaron en la dimensión de forma utilizando las mecánicas de la gamificación, en los indicadores del 1 al 8 se abordaron actividades para la discriminación, articulación y reproducción de sonidos, se

relacionan con el primer proceso de adquisición de las destrezas fonéticas el cual es la capacidad de distinguir y reproducir sonidos tradicionales para luego realizar combinaciones de sonidos. Por otro lado, los indicadores del 9 al 18 se llevaron a cabo actividades de vocabulario, descripción de personas, cosas o hechos, composición de palabras, que se relacionan con el segundo proceso de adquisición de las destrezas fonéticas, la idoneidad de seguir y secuenciar sonidos desconocidos, y la capacidad de transformar (es decir, dividir en partes separadas y significativas) un flujo continuo de sonidos en una secuencia de elementos de sonidos organizados y significativos. Para terminar, los indicadores del 19 al 25 se realizaron actividades de narración de cuentos, relato de acciones a través de frases cortas, pero con sentido y coherencia se relacionan con el último proceso de adquisición de las destrezas fonéticas que es comprender o dominar los procesos de producción y percepción del sonido que se aplican en el aprendizaje de un nuevo idioma.

### 6.3. Resultados de la propuesta alternativa y post test

Con el propósito de valorar la eficacia de la propuesta alternativa en la mejora de las destrezas fonéticas en los niños del nivel inicial II. Se analizaron los datos obtenidos tras la aplicación de la guía de actividades, que se llevó a cabo mediante una escala valorativa a fin de determinar su efectividad. A continuación, en la tabla 3 se exponen de manera general los datos obtenidos a partir de los resultados presentados en la tabla 2, de acuerdo al parámetro de evaluación I, EP y A.

**Tabla 3.**

*Resultados obtenidos de la propuesta alternativa a través de la guía de actividades*

Aspectos de la Guía	Números de indicadores	Parámetros						Total	
		Iniciado		En proceso		Adquirido		f	%
		f	%	f	%	f	%		
<b>Forma</b>	1 – 8	3	15	4	20	13	65	20	<b>100</b>
	9 - 18	4	20	5	25	11	55	20	<b>100</b>
	19 - 25	4	20	3	15	13	65	20	<b>100</b>
<b>Media</b>		<b>4</b>	<b>20%</b>	<b>4</b>	<b>20%</b>	<b>12</b>	<b>60%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la de la escala valorativa de la guía de actividades

Como se puede constatar en la tabla 3, fueron evaluados veinticinco indicadores mismos que se los organizó en la dimensión forma y se los dividió en tres categorías de acuerdo al proceso de adquisición de las destrezas fonéticas mediante la gamificación para ser valorados a través de los parámetros de iniciado, en proceso y adquirido; consiguiendo que en base a la media el 60% de los niños se encontraron en un nivel de adquirido evidenciando una adecuada articulación de fonemas de acuerdo a su edad, producción de frases espontáneas, discriminación correcta de sonidos, expresar eficazmente oraciones cortas y largas por medio del lenguaje oral, de igual manera, englobando resultados del parámetro iniciado y en proceso el 40% del grupo en estudio presentó dificultades al momento de nombrar de forma precisa las imágenes que se le señalaba y escaso vocabulario para llegar a narrar sucesos con naturalidad. Sin embargo, las actividades que se aplicaron fueron dinámicas, activas y diversas logrando que exista una constante participación de forma voluntaria por parte de los niños y que además se desenvuelvan de mejor manera el entorno familiar, escolar y social.

Se aplicó el test de PLON-R en su dimensión forma a manera de posttest, a continuación se presentan en la tabla 4 los resultados obtenidos del pre y post test mediante un cuadro comparativo que muestra los resultados obtenidos antes y después de realizar las actividades propuestas.

**Tabla 4.**

***Cuadro comparativo de los resultados de la aplicación del test en niños de nivel inicial II con relación a la dimensión de forma***

Nivel	Pre test		Intervención	Post test	
	Frecuencia	%		Frecuencia	%
<b>Retraso</b>	15	75		7	35
<b>Necesita mejorar</b>	3	15		4	20
<b>Normal</b>	2	10		9	45
<b>Total</b>	20	100		20	100

*Nota.* Resultados obtenidos del test y post del Test PLON en los niños de nivel inicial II

Examinando los datos de la tabla 4, se observa que en el pre test el 75% se encuentra en retraso y el 15% necesita mejorar, englobando resultados se diría que el 90% de los niños presentaron dificultades en diferentes aspectos del desarrollo de las destrezas fonéticas relacionadas con la dimensión de forma reflejando problemas para segmentar unidades más pequeñas, como sílabas, sonidos, fonemas y unidades silábicas, grafemas, poner más y únicamente el 10% se encontraba en un nivel normal; luego de ejecutar la guía de actividades

basada en la gamificación, se logró disminuir este valor a un 35% y 20% , generalizando nuevamente se diría que se redujeron a un 55% los niños con dificultades en el desarrollo de las destrezas fonéticas, destacando que el 45% pasaron a un nivel normal de desarrollo ya que lograron realizar repeticiones de frases, fortalecer la vocalización a través de las de imágenes de la vocales, comprender el significado de un mayor número de palabras y expresar frases cortas en base al texto narrado por el adulto.

Según los datos obtenidos, se ha demostrado que la gamificación fomenta diferentes entornos que pueden estimular las destrezas fonéticas de los niños a través de las dinámicas de juego o estrategias metodológicas como recompensas, altruismo, estatus, autoexpresión, logro y competición, siendo un recurso didáctico que ayuda a la vocalización y ampliación del vocabulario en los niños, Rezaei et al. (2015), consideran que la combinación de consideraciones teóricas y experiencias prácticas en las destrezas fonéticas tienen el potencial de mejorar la preparación escolar de los niños pequeños en todas las áreas del lenguaje hablado, incluida la narración de cuentos, alfabetización emergente, competencia social y se utilizan generalmente en jardines de infancia.

## 7. Discusión

La presente investigación se centró en determinar cómo la gamificación mejora las destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II, de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz de la ciudad de Loja, periodo académico 2022-2023, para ello se utilizaron algunos métodos que ayudaron a comprender, clasificar y profundizar la información principal obtenida para trabajar de manera organizada, facilitando la construcción de cada variable, analizar los resultados y alcanzar los objetivos planteados. A su vez se utilizó la técnica de observación, la escala valorativa de la guía de actividades y como instrumento el test PLON-R mismo que permitió verificar en el área lingüística de los niños el proceso de adquisición de las destrezas fonéticas específicamente en la dimensión de forma al inicio y al final de la prueba.

Los resultados obtenidos en la investigación permitieron demostrar que la gamificación ayudó a mejorar las destrezas fonéticas, debido a que inicialmente el 10% de los niños se ubicaron en un nivel normal, pero después de la intervención y ejecución de la guía denominada “Gamificando mi lenguaje voy aprendiendo” mediante el uso de gamificaciones se pudo evidenciar un aumento del 45%, logrando además disminuir las dificultades iniciales del 90% al 55%, mejorando en varios aspectos como articulación correcta de los fonemas /l/ /y/ /f/ /ia/ /d/ /r/, participando en conversaciones más complejas y largas, describiendo imágenes físicas y digitales, combinación, segmentación de frases, sílabas y letras, pero sobre todo a saber comunicarse con las demás personas de manera fluida y coherente, con la finalidad de que sus mensajes sean entendidos por los interlocutores, resultando eficaz la estrategia utilizada.

Ratificando con la investigación “Mobile learning y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas” de Martínez et al. (2016), dirigida a los docentes de los niveles A1, A2, B1 y B2, lo que corresponde a la categoría de principiante e intermedio, en las edades de 3 a 5 años, de modo que la gamificación ayuda a mejorar varios aspectos del lenguaje como las destrezas fonéticas para la formación de idiomas por ejemplo el español, inglés, francés, portugués y alemán, permitiendo expresar con claridad sus ideas y sentimientos, ampliar el vocabulario, gramática, interrelacionar sílabas con otras, desarrollar significativamente la articulación, pronunciación y entonación de fonemas.

Igualmente, se comprueba con Castillo (2022), en su investigación realizada en Ecuador en la ciudad de Quito, quien propuso una serie de actividades pedagógicas dirigidas a doce docentes de los niños de inicial nivel dos (niños entre 4 y 5 años), durante la ejecución de

las planificaciones los docentes indican que en un 50% integran actividades de conciencia silábica y habilidades fonéticas muy frecuentemente, un 25% responde que frecuentemente lo realiza, por otro lado, un 16.7% ocasionalmente lo toma en cuenta y el 8.3% raramente lo hace parte de la planificación curricular, evidentemente son actividades que no se utiliza con mayor frecuencia en el proceso de desarrollo del lenguaje, por ello se utilizó la gamificación para mejorar varios aspectos del lenguaje entre ellos las destrezas fonéticas para fortalecer las habilidades lingüísticas que con el tiempo se perfeccionaron, permitiendo a los estudiantes interactuar y comunicarse con las personas que se encuentran alrededor.

Del mismo modo, en el artículo de Chaves (2019), se analizaron treinta estudios sobre la implementación de los elementos propios de la gamificación superficial para descubrir con qué tipos de actividades se asocian y cómo se determina su incidencia en el aprendizaje de la lengua extranjera, por lo que la información recogida por los autores, describiendo títulos de la investigación, países donde se realizó el estudio, los objetivos de la investigación, los colectivos a los que se aplicó la metodología y las conclusiones extraídas de dichos estudios, en uno de los estudios analizados se encuentra el de Sarango, realizado en el año 2018 en Ecuador donde menciona que el objetivo de su investigación fue mejorar la atención, concentración, convivencia, identidad y autonomía al desarrollar actividades gamificadas en el aula y el aprendizaje de elementos del sistema de la lengua como vocabulario, gramática y destrezas fonéticas, la muestra fueron niños de 3-5 años de los CEIB de Ecuador que estudian kichwa, no especifica el número de participantes concluyendo que adquirieron nuevas estrategias de aprendizaje y reforzaron lo aprendido en clase, resumiendo la gamificación superficial desencadenó un efecto positivo ya que el uso de los puntos, insignias y tablas de clasificación incentivó a los niños a aprender. Asimismo, los alumnos consiguieron los puntos a partir de la realización de actividades sobre el sistema de la lengua, pero más en actividades con las que se fomentó el desarrollo de las habilidades fonéticas.

Finalmente, el presente estudio se contrasta con las investigaciones ya manifestadas anteriormente, en la que se verifica la positividad de los resultados obtenidos, debido a que la mayoría de los niños aumentaron su capacidad de desarrollar sus destrezas fonéticas, reconociendo las distintas sílabas para combinar y reproducir palabras y frases cortas al momento de comunicarse con los demás, de la misma forma demostraron claridad en la pronunciación de palabras dándose a entender de una mejor manera. Sin embargo, existieron limitaciones en la intervención de la guía de actividades debido a la inasistencia de los niños

por enfermedad, falta de tiempo por festividades ocasionales, problemas de conectividad a internet y espacio reducido estructural dentro de la institución, haciendo que no se alcance en su totalidad el mejoramiento de las destrezas fonéticas de los niños de nivel inicial II.

## 8. Conclusiones

- El test Plon permitió identificar el proceso de adquisición de las destrezas fonéticas de los niños de nivel inicial II, específicamente dentro de la dimensión de forma, evidenciando que el 90% se encontraba en un nivel de retraso y necesita mejorar, debido a que presentaban dificultades para segmentar unidades más pequeñas, como sílabas, fonemas, sonidos y grafemas impidiendo que los oyentes no comprendan las palabras emitidas por los niños.
- Con el fin de mejorar el desarrollo de las destrezas fonéticas se diseñó y aplicó una propuesta alternativa basada en una guía de actividades denominada “ Gamificando mi lenguaje voy aprendiendo” que consto de veinticinco actividades mediante el uso de las mecánicas de la gamificación, las mismas que se realizaron con el apoyo de material didáctico y digital tomando en cuenta lo componentes del lenguaje oral dentro de la dimensión de forma, para distinguir, reproducir sonidos, comprender los procesos de producción y descripción de fonemas que les permitirán entablar crear y segmentar oraciones, palabras y sílabas de manera óptima.
- Posteriormente a la aplicación de la guía de actividades se valoró su eficacia puesto que en el porcentaje de niños con dificultades disminuyo al 55%, lo que evidencio un avance significativo del 45% de la población en estudio, favoreciendo sus destrezas fonéticas dentro de la dimensión de forma, consiguiendo una buena articulación de fonemas, expresión, comprensión, repetición, estructuración de frases cortas y largas y descripción de láminas.

## **9. Recomendaciones**

- Es necesario evaluar a los niños al iniciar el año escolar por parte de las docentes para identificar las dificultades para desarrollar las destrezas fonéticas que presentan los niños, con el propósito de intervenir a tiempo y evitar complicaciones mayores en el desarrollo de su lenguaje oral.
- Continuar aplicando actividades en base a la gamificación, con la finalidad de que los niños mejoren el proceso de adquisición de las destrezas fonéticas fortaleciendo el lenguaje oral. Así mismo, queda la mencionada guía con anterioridad a consideración de la docente para la utilidad que le brinde.
- Considerando los datos favorables obtenidos se sugiere a las docentes utilizar la gamificación con diferentes mecanismos como la obtención de premios, retos o insignias dentro de sus planificaciones de trabajo, pues se comprobó la efectividad de este recurso ya que motiva a los niños en la realización de actividades y por ende a mejorar el proceso de adquisición de las destrezas fonéticas.

## 10. Bibliografía

- Acevedo, A (2019). *Importancia de la implementación de recursos didácticos y tecnológicos enfocados en la enseñanza de la fonética del idioma inglés en el nivel superior*. [Trabajo de grado para optar por el título de Magister en Docencia Superior]. <http://up-rid.up.ac.pa/3396/>
- Anthony, J., Davis, C., Williams, J. y Anthony, T. (2014). Preschoolers' oral language abilities: A multilevel examination of dimensionality. *Learning and Individual Differences*, 35, 56–61. <https://doi.org/10.1016/J.LINDIF.2014.07.004>
- Awang, H. y Daud, Z. (2015). Improving a Communication Skill Through the Learning Approach Towards the Environment of Engineering Classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 480–486. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.06.241>
- Barquero, A. (2019). *Lengua, cultura, interculturalidad: el tratamiento de la competencia*. [Libro electrónico]. Barquero, Antonio. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DDLdDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=competencia+pragm%C3%A1tica&ots=hr2klRaups&sig=k9fZNTv4comW1970F9RrbcMJzec#v=onepage&q=competencia%20pragm%C3%A1tica&f=false>
- Bermúdez, L., Flores, Y. y Parra, A. (2019). *Habilidades comunicativas de los líderes políticos del estado Zulia*. *Quórum Académico*, 16(1), 134-148. <https://www.redalyc.org/journal/1990/199060185008/199060185008.pdf>
- Bordignon, F. (2020). Colección de Actividades Desconectadas para el Desarrollo de Pensamiento Computacional en el Nivel Primario. *Actas de Las IIdas Jornadas Argentinas de Didáctica de La Programación (JADIPro)*, 58–64. [https://www.academia.edu/44812787/Colecci%C3%B3n\\_de\\_Actividades\\_Desconectadas\\_para\\_el\\_Desarrollo\\_de\\_Pensamiento\\_Computacional\\_en\\_el\\_Nivel\\_Primario](https://www.academia.edu/44812787/Colecci%C3%B3n_de_Actividades_Desconectadas_para_el_Desarrollo_de_Pensamiento_Computacional_en_el_Nivel_Primario)
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)

- Buil, L., Aguilar, E. y Rodríguez, J. (2015). Reading skills in young adolescents with a history of Specific Language Impairment: The role of early semantic capacity. *Journal of Communication Disorders*, 58, 14–20. <https://doi.org/10.1016/J.JCOMDIS.2015.08.001>
- Buil, L., Esteller, À., Aguilar, E. y Martínez, M. (2019). Propuesta de gamificación para el aprendizaje de los trastornos del lenguaje: Panel de diagnósticos. *IN-RED 2019. V Congreso de Innovación Educativa y Docencia En Red*, 928–934. <https://doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10461>
- Castillo, P. (2022). *Desarrollo del lenguaje infantil. Propuesta pedagógica desde el enfoque de la gamificación*. [Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de Magister en Innovación en Educación]. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/19627>
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*. <https://doi.org/10.30827/DIGIBUG.58021>
- Clemente, M. (2014). Habilidad de análisis fonético y adquisición de la lectura en los sistemas alfabéticos. *Infancia y aprendizaje*, 10(37), 11–18. <https://doi.org/10.1080/02103702.1987.10822144>
- Contreras, R. y Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D. y Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: Revista de Investigación Social, ISSN-e 1989-3469, N.º. 31, 2020 (Ejemplar Dedicado a: Comunicación Del Conocimiento Científico En La Era de La Postverdad. Retos y Oportunidades)*, Págs. 388-409, 31, 388–409. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998&info=resumen&idoma=ENG>
- Gutiérrez, J. (2016). Enciclopedia de Lingüística Hispánica. *Enciclopedia de Lingüística Hispánica*. <https://doi.org/10.4324/9781315713441/ENCICLOPEDIA-DE-LING>

- Herberth Alexander Oliva. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. N° 44. <http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodo1%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- 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*. [Trabajo de Titulación previo a la]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16335>
- Itani, S., Järlström, M. y Piekkari, R. (2015). The meaning of language skills for career mobility in the new career landscape. *Journal of World Business*, 50(2), 368–378. <https://doi.org/10.1016/J.JWB.2014.08.003>
- Kröger, J. y Cao, M. (2015). The emergence of phonetic–phonological features in a biologically inspired model of speech processing. *Journal of Phonetics*, 53, 88–100. <https://doi.org/10.1016/J.WOCN.2015.09.006>
- Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y. y Miguelena, R. (2017). Gamificación: La enseñanza divertida. *El Tecnológico*, 28(1), 9–11. <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/el-tecnologico/article/view/2114/3552>
- Martínez, M., Olivencia, L. y Terrón, A. (2016). Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 0(6), 16–34. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709>
- Mashhadi, F. y Jamalifar, G. (2015). Second Language Vocabulary Learning Through Visual and Textual Representation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 192, 298–307. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.06.043>
- Núñez, P. y Santamarina, M. (2014). *Prerrequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua Some requirements for reading and writing learning: phonological awareness and oral language skills*. 18, 72–92. <https://www.redalyc.org/pdf/5119/511951374006.pdf>

- Ortiz, M., Jordán, J. y Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parcerisa, A. (2007). Didáctica en la educación social: enseñar y aprender fuera de la escuela. © Artur Parcerisa © De Esta Edición: Editorial Graó, de IRIF, S.L. C/ Francesc Tàrraga, 32-34. 08027Barcelona, 6. [file:///C:/Users/ejuan/Downloads/pdf-didactica-en-la-educacion-social-artur-parcerisa-aran\\_compress.pdf](file:///C:/Users/ejuan/Downloads/pdf-didactica-en-la-educacion-social-artur-parcerisa-aran_compress.pdf)
- Pose, R. (2017). *Fonética del español para sinohablantes: de la teoría a la práctica* / Pose / *SIGNOS ELE (Revista de español como lengua extranjera)*. <https://p3.usal.edu.ar/index.php/ele/article/view/4120/5141>
- Rajabia, S., Azizifara, A. y Gowhary, H. (2015). The Effect of Explicit Instruction on Pragmatic Competence Development; Teaching Requests to EFL Learners of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 231–239. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.511>
- Ramírez, L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. SC Libro, 174 pp. (s/f). <https://revistas.cef.udima.es/index.php/marketing/article/view/676/378>
- Rezaei, F., Gowhary, H. y Azizifar, A. (2015). Investigating the Effect of Formal Training of Phonetic Rules on Intermediate Iranian EFL Learners' Observing Assimilation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 196–203. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.506>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, H., McCarthy, I. y Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business Horizons*, 58(4), 411–420. <https://doi.org/10.1016/J.BUSHOR.2015.03.006>
- Sarango, F. (2018). *CARRERA DE ANÁLISIS DE SISTEMAS GAMIFICACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO A NIÑOS DE 4-5 AÑOS MEDIANTE UN APLICATIVO WEB PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA KICHWA. CASO CDTI-ITSCO*. [Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Tecnólogo

en Análisis de  
Sistemas].<http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/4072/19-SIS-17-18-1724510738.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Schwegler, A., Kempff, J. y Guerra, A. (2018). *Fonética y fonología españolas*. [Libro electrónico].

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=1GMJ7UU9AJsC&oi=fnd&pg=PR22&dq=fonetica&ots=9aOobpeZQw&sig=dBuyi8y0ea4xwN1CTNynYKGCVYU#v=snippet&q=fon%C3%A9tica&f=false>

Song, Y., Shattuck, S. y Demuth, K. (2015). Development of phonetic variants (allophones) in 2-year-olds learning American English: A study of alveolar stop /t, d/ codas. *Journal of Phonetics*, 52, 152–169.

<https://doi.org/10.1016/J.WOCN.2015.06.003>

Ulloa, M. y Tesch, B. (2019). *La competencia textual y mediática en el aula de ELE - Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6179657>

Vera, S. (2021). La robótica, la programación y el pensamiento computacional en la educación infantil. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 7(1), 209–234.

<https://doi.org/10.22370/IEYA.2021.7.1.2343>

Vivanco, K. (2015). *Componentes del Lenguaje Oral y la Comprensión Lectora en los Alumnos del Tercer Grado de un Centro Educativo Parroquial del Distrito de San Isidro*. Edu.pe. [Trabajo de Titulación previo para la optar el Grado Académico de Maestra en Psicología con Mención en Problemas de Aprendizaje].

[https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/743/Vivanco\\_k.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/743/Vivanco_k.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Xose, G. (2015). *La pronunciación del español: Fonética y enseñanza de lenguas*. [Libro electrónico]. Xose A. Padilla García.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=P6M9CgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=fonetica&ots=d656K7GjRd&sig=lo3Se7GxyOvYWQskG-TITakKM04#v=onepage&q&f=false>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Of. Nro. 032-CEI-FEAC-UNL  
Loja, 18 de octubre del 2022.**

Sra. Lic.  
Sonia Zhadira Celi Rojas. Mg. Sc.  
**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.**  
Ciudad. -

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: Gamificación y destrezas fonéticas en niños del nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortíz de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, de la autoría de la alumna Srta. Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarlo (a) **DIRECTOR (A)** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

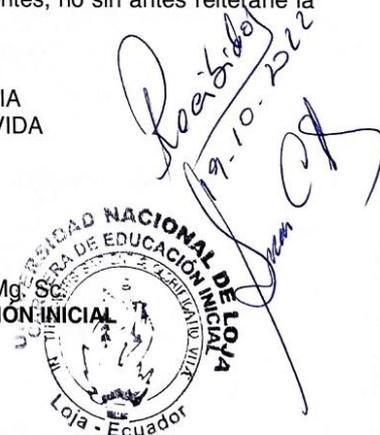
A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente  
EN LOS TESOROS DE SABIDURIA  
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Adjunto lo indicado.



Anexo 2. Guía de actividades



*unl*

Universidad  
Nacional  
de Loja



**Universidad Nacional de Loja**

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

**Guía de Actividades**

**Gamificando mi lenguaje voy aprendiendo**

Autora:

Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez

LOJA-ECUADOR

2023



## **1. Presentación**

La gamificación es una oportunidad educativa que permite retroalimentar de forma directa, propiciando en los niños la motivación debido al aumento de los niveles de dopamina; también a la naturaleza competitiva de los juegos educativos, propiciando de manera continua y directa el desarrollo de las destrezas fonéticas que están adquiriendo, les ayuda también a corregir errores, a ser más activos en su enseñanza, motivándolos así a continuar y avanzar en su aprendizaje.

Siendo así, que se ha tomado en cuenta utilizar la gamificación para plantear las diversas actividades con la finalidad de que los niños logren mejorar las destrezas fonéticas mediante las diferentes técnicas de gamificación como acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos y misiones o retos. Por ello, la presente guía de actividades está dirigida a los niños de 4 a 5 años de nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz, donde se proponen actividades para fortalecer las destrezas fonéticas de los niños.

Por esa razón, el propósito de la guía está en realizar y ejecutar actividades basadas en la gamificación con la intención de trabajar diferentes aspectos de la fonética como: oír, producir, manipular los sonidos del lenguaje, además de identificar sonidos individuales, la capacidad de deletrear palabras (separarla sonido por sonido), agrupar de nuevo (combinarlas) y a su vez proporcionar a las docentes estrategias que ayuden a los niños.

Finalmente, se empleará una metodología participativa y activa, siendo de gran beneficio para la mejora de las destrezas fonéticas de los niños, constará de veinticinco actividades, los materiales a utilizar serán innovadores y de acceso fácil donde los infantes participaran y se beneficiaran de los diferentes recursos necesarios para la ejecución de las dinámicas, y el desarrollo del área de lenguaje, la creatividad, la imaginación, la curiosidad entre otros aspectos, importantes para su desarrollo integral.

## **2. Evaluación**

La evaluación se realizará con el seguimiento individual de cada niño a través de la observación, aplicación de un instrumento y escala valorativa la cual consta de parámetros de evaluación como son: (I) iniciado, (EP) en proceso y (A) adquirido, donde se verificará los logros alcanzados en la ejecución de cada una de las actividades.

Posteriormente a la finalización de la aplicación de la guía de actividades se procederá a aplicar como instrumento el test el Test de PLON-R con la finalidad de conocer el impacto que tuvo la gamificación en las destrezas fonéticas de los niños de nivel inicial II.

### **Aspectos a evaluar**

- Se comunica incorporando palabras nuevas
- Participa en conversaciones más complejas y largas
- Describe imágenes físicas y digitales
- Reproduce trabalenguas sencillos
- Reproduce adivinanzas cortas
- Repite poemas cortos
- Se expresa utilizando oraciones cortas
- Sigue instrucciones sencillas
- Relata cuentos, narrados por el adulto
- Responde preguntas sobre un texto narrado por el adulto
- Reconoce etiquetas y rótulos de su entorno

### 3. Desarrollo de las actividades

#### Actividad 1

Imaginando y creando mi cabeza trabajando



*Nota.* La imagen muestra los sonidos de animales. Fuente: PlayQuiz – Trivia (2022).

<https://www.youtube.com/watch?v=kPOK1ys2Fls>

#### Objetivo

Identificar los sonidos que se escucha en la realización de un juego en Power Point

#### Mecánica de Gamificación

Acumulación de puntos por medio de la plataforma Power Point

#### Materiales/Recursos

- Computadora
- Proyector
- Parlantes
- Pañuelos

#### Procedimiento

Se empezará con el juego del “Pañuelo”, el cual consiste en conformar dos filas con el mismo número de niños a la vez se les irá asignando un número en una tarjeta, luego un niño se pondrá en el centro del patio con un pañuelo en la mano y dice en voz alta un número, tienen que ir los niños que tienen ese número, uno de cada equipo. El que agarre el pañuelo primero tiene que ir corriendo a su equipo para que el contrincante no lo capture, al

final del juego se contabilizará cual fue el equipo que más veces obtuvo el pañuelo y recibirán un fuerte aplauso.

Posteriormente, se les pedirá a los niños que ingresen al aula y que tomen asiento para comenzar con el juego denominado “Adivina el animal por el sonido”, realizado en la plataforma de Power Point para ello se utilizara, la computadora, el proyector y los parlantes, cuando todos estén cómodos y atentos se comenzará con la presentación del juego, primero se explicará a los niños en qué consiste la dinámica del juego y cómo obtendrán las estrellas que equivalen a los puntos que van ganando en cada ronda, rueda el video y se escucha el sonido de un animal los niños tendrán que escucharlo por unos segundos y luego de entre las opciones que se le presenta en imágenes deberán identificar el animal con el que se relaciona el sonido que escucharon, los niños que respondan correctamente tendrán una estrella y así se seguirá con el juego hasta finalizar las cinco rondas al terminar el juego se contabilizará las estrellas acumuladas y se declara a los ganadores así mismo se dará una estrella a los niños que no contestaron o se equivocaron por su participación.

Al finalizar, los niños bailarían e imitarán los sonidos de los animales al ritmo de la canción “El sonido de los animales” (ver anexo 1).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	<b>Identifica los sonidos que escucha</b>	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			



(animales, instrumentos, objetos, etc.) se les explicara a los niños que conforme escuchen los sonidos deberán ir colocando la ficha en la imagen que le corresponda el sonido, por ejemplo, se hará sonar un silbato y el niño tendrá que colocar la ficha en la imagen que le corresponda. Los niños que llenen su tabla tendrán que decir en voz alta la palabra “bingo” a los ganadores se les dará una insignia y un pequeño incentivo.

Para concluir, se imitará la coreografía de la canción “El baile de los sonidos” (ver anexo 2) en la que se tendrá que ir imitando el movimiento de las manos tal como aparece en la proyección del video.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	Establece la relación entre la imagen y el sonido		
<b>Niños/as</b>	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

### Actividad 3

En la granja de los animales



*Nota.* Pinki juega a averiguar qué sonido hace cada animal, la imagen muestra la portada del cuento. Fuente: Cuentos Infantiles (2020)

<https://www.youtube.com/watch?v=HB1vZl5iWqY&t=202s>

#### Objetivo

Discriminar auditivamente los diversos sonidos de los animales de la granja

#### Mecánica de Gamificación

Obtención de premios por medio de la aplicación en educaplay

#### Materiales/Recursos

- Computadora
- Proyector
- Parlantes

#### Procedimiento

Se empezará con el juego del “Tulipán”, primero se escoge a un niño que se le llamará “liga”, tendrá que capturar al resto de participantes, los demás niños tienen que conseguir escapar de quien queda como liga. Para ello, su principal arma es correr, pero cuando le ven muy cerca, también pueden gritar “tulipán” y quedarse quietos con las piernas abiertas y los brazos en cruz.

Cuando se encuentran en esta posición, no pueden ser capturados. Sin embargo, hasta que un compañero no les pase por debajo de las piernas, no podrán moverse y se les considera

fuera del juego, la partida termina o bien cuando todos los jugadores han sido capturados, o bien cuando no quede ningún jugador que no esté en “tulipán”.

Se pedirá a los niños que ingresen al aula para comenzar la actividad se explicará la dinámica del juego en la que consiste ir narrando de forma dinámica el cuento “Pinki juega a averiguar qué sonido hace cada animal” (ver anexo 3), los niños conforme vayan sonando los sonidos de los animales propuestos en el cuento tienen que descifrar a qué animal le pertenece el sonido que se escuche, por cada animal que respondan correctamente se les hará la entrega de una imagen de los animales que aparecen en la narración del cuento para que al final ellos las paguen en una hoja de papel bond y armen cada uno su propia granja de animales. Posteriormente se realizará preguntas de las escenas del cuento y sobre qué animales les gustan más de la granja.

Para finalizar, se mostrarán las imágenes de los animales identificados y tendrán que imitar el sonido de cada uno.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	<b>Niños/as</b>	Discrimina auditivamente los diversos sonidos de los animales de la granja	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 4

Mi amiga las vocales mayúsculas



*Nota.* La imagen muestra las vocales mayúsculas. Fuente: cerebriti (s/f)  
<https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/las-vocales--mayusculas-y-minusculas>

### Objetivo

Reconocer sonidos vocálicos y relacionarlos con palabras mostradas en imágenes de las vocales mayúsculas

### Mecánica de Gamificación

Desafíos por medio de la plataforma wordwall

### Materiales/Recursos

- Parlantes
- Computador
- Proyector
- Jabón
- Sorbete
- Vaso de plástico

### Procedimiento

Se empezará con la canción de las vocales (ver anexo 4), luego se comenzará con el anagrama realizado en wordwall el desafío será que los niños inicialmente separen las vocales mayúsculas de las minúsculas, primero se hará la presentación de las vocales mayúsculas, para ello se utilizará la computadora, el proyector y los parlantes para que puedan ir observando y escuchando las palabras de la imágenes presentadas, segundo se procederá a clasificar las

vocales en mayúsculas y el tercero será donde los niños tendrán que relacionar las imágenes con las vocales mayúsculas que observen.

Para finalizar, se realizará ejercicios de vocalización de las vocales mayúsculas.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Reconoce sonidos vocálicos y relaciona con palabras mostradas en imágenes de las vocales mayúsculas	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 5

Adivino que palabra es esta



*Nota.* La figura muestra lo que el niño tiene que realizar en la actividad “Adivino que palabra es esta”. Fuente: hacerfamilia (2022)

<https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-audicion-ninos-esencial-desarrollo-lenguaje-20150603124805.html>

### Objetivo

Discriminar auditivamente los sonidos

### Mecánica de Gamificación

Misiones por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Caja de cartón
- Goma
- Tijeras
- Acuarelas
- Imágenes de jugadores de fútbol
- Bola pequeña de espuma flex
- Sorbete
- Parlantes
- Computadora

### Procedimiento

Se empezará con un juego de soplo denominado “sopla y marca gol”, consiste en hacer un campo de fútbol, con una caja de cartón se realiza un campo de fútbol con sus respectivas

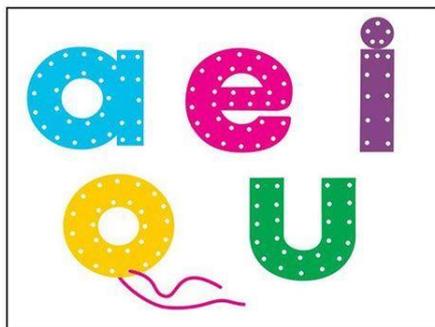
canchas a los extremos, con unos sorbetes se les pide a los niños que jueguen a no dejarse hacer gol, soplando la bola de un lado del campo a otro. Luego se comenzará con la actividad denominada adivino que palabra es esta, realizada con un juego concreto se tendrá en un caja palabras de objetos que se hallen en el aula como por ejemplo marcado, pizarra, ventana, lápiz etc.; la primera misión es darles a los niños la primera consigna que es “escucha con mucha atención estos sonidos y descubre cual es la palabra que estoy diciendo”, la segunda misión es separar y alargar los sonidos, y el niño debe unirlos para descubrir las palabras y la tercera misión es que al final de cada palabra se realizara las siguientes preguntas “¿Qué dije? ¿puedes repetir tú el juego?”

Para concluir, se leerá el poema “Mi gato Sancho” (ver anexo 5).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Discrimina auditivamente los sonidos	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 6

### Mi amiga las vocales minúsculas



*Nota.* La imagen muestra las vocales minúsculas. Fuente: pinterest (s/f)  
<https://www.pinterest.com.mx/pin/632896553878218712/>

### Objetivo

Reproducir el sonido de las vocales minúsculas por medio de imágenes

### Mecánica de Gamificación

Acumulación de puntos por medio de la plataforma wordwall

### Materiales

- Computadora
- Proyector
- Parlantes
- Velas
- Encendedor

### Procedimiento

Se empezará con la canción de las vocales (ver anexo 6), luego se les pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con dinámica mis amigas las vocales minúsculas realizada en wordwall, para ello se utilizara la computadora, el proyector y los parlantes la dinámica consiste en hacer girar la ruleta y ver qué imagen de las vocales sale, se tendrá cinco imágenes una por cada vocal el valor de cada imagen será de 10 puntos dando un total de 50 puntos, se les dará 10 puntos adicionales a los niños que pronuncien dos o más palabras que inicien con

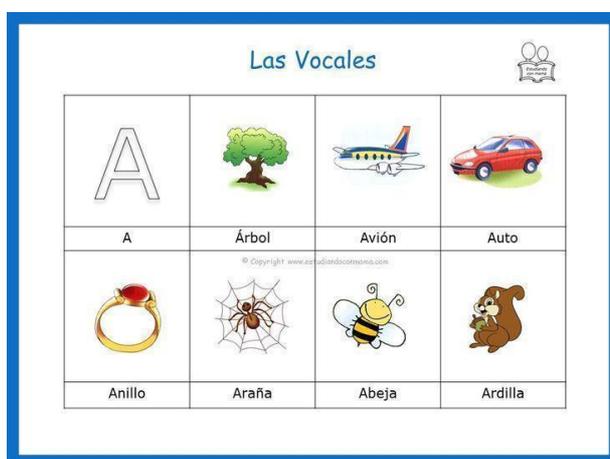
la vocal que le salió, para acabar los niños que tengan 60 puntos serán declarados como ganadores y todos recibirán un fuerte aplauso por su participación.

Finalmente, se hará el baile de las vocales (ver anexo 6.1.).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Reproduce el sonido de las vocales minúsculas por medio de imágenes	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 7

### Sopa de imágenes



Nota. La imagen muestra palabras con la vocal a. Fuente: pinterest (s/f). <https://www.pinterest.es/pin/832462312344284262/>

### Objetivo

Fortalecer la vocalización a través de la repetición de las imágenes de la vocal a

### Mecánica de Gamificación

Obtención de premios por medio de la plataforma de Power Point

### Materiales/Recursos

- Computadora
- Proyector
- Parlantes

### Procedimiento

Se empezará con el juego de la serpiente, primero, se sentará a los niños en una silla indicándoles que deben tener la espalda recta, segundo deben poner sus manitas en el abdomen y centrarse en las órdenes que se les irá dando, tercero, deberán coger aire en profundidad por la nariz durante 4 segundos, se puede contar el tiempo por ellos notando a su vez cómo se hinchan sus vientres, después, deben dejar ir ese aire mientras hacen el sonido de la serpiente, debe ser un siseo sonoro que durará todo lo que ellos puedan.

A continuación, se les pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la presentación de las imágenes de la vocal a, para ello se realizará en Power Point, se utilizará la computadora, el proyector y los parlantes primero se mostrará una ruleta con varias imágenes sobre la vocal a y luego conforme se vaya deteniéndose la ruleta y mostrando la imagen los niños tendrán que ir pronunciando y reconociendo la imagen que presenta para ello tendrán un límite de 10 segundos los niños que acaben primero recibirán una hoja preelaborada con la imagen de la vocal para que la pinten y decoren a su gusto así mismo los niños que terminen después. Finalmente, se cantará la canción de la vocal a (ver anexo 7).

<b>Escala Valorativa</b>				
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>			
	<b>Niños/as</b>	Fortalece la vocalización a través de la repetición de las imágenes de la vocal a		
		<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>				

## Actividad 8

### Espejito mágico



*Nota.* La imagen muestra la dinámica “Espejito mágico”. Fuente: bebesymas (2021)  
<https://www.bebesymas.com/desarrollo/11-beneficios-para-bebe-jugar-frente-a-espejo>

### Objetivo

Articular adecuadamente los órganos fonadores

### Mecánica de Gamificación

Regalos por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Globos
- Espejo

### Procedimiento

Se realizará cuatro filas con las mesas del aula luego se hará grupos de cinco integrantes cada uno y se ubicará un globo en las filas para que los niños compitan cada uno por su carril con un globo que tendrán que mover con soplos directos y fuertes.

Luego se comenzará con la actividad denominada espejito mágico realizada en un juego concreto, primero el espejo debe colocarse a nivel del niño, la persona que esté realizando esta dinámica debe colocarse con el niño frente al espejo ambos a la misma altura. La persona tiene que decir la siguiente consigna “Voy a decir palabras graciosas y tú vas a observar cómo muevo la boca. Luego vas a intentar repetir las palabras”.

Segundo, la persona debe pronunciar cuidadosamente cada palabra y mover la boca exagerando los movimientos para favorecer la articulación de los sonidos. Para variar el juego, se acompañará las palabras con ritmos diferentes o con una melodía sencilla. Finalmente, otra variación es decir todas las palabras según la consigna arriba indicada, y luego cambiar su orden, pero esta vez diciéndolas sin emitir los sonidos, solo con los movimientos de la boca y el niño tendrá que adivinar la palabra como recompensa todos los niños recibirán una insignia de estrella.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	Articula adecuadamente los órganos fonadores		
<b>Niños/as</b>	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 9

### La palabra distinta



*Nota.* La imagen muestra la dinámica “La palabra distinta”. Fuente: bebesymas (2020).

<https://www.bebesymas.com/educacion-infantil/20-juegos-ejercicios-divertidos-para-iniciar-a-ninos-lectoescritura>

### Objetivo

Establecer la relación entre la palabra y la imagen

### Mecanismo de Gamificación

Escalado de niveles por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Cartulina
- Goma
- Vaso pequeño de plástico
- Agua
- Lavavajillas
- Glicerina
- Agua
- Cuchara pequeña
- Cúter

### Procedimiento

Se empezará con un juego del soplo denominado “Juegos de pompa de jabón”, primero se vierte en un tarro de plástico 3 vasos pequeños de agua, 1 de lavavajillas y 1 cucharada de glicerina, remover bien la mezcla. Segundo se pondrá en un recipiente un poco de esta mezcla para cada niño y se procede a soplar hasta formar enormes pompas de jabón.

Luego se les pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la actividad denominada “La palabra distinta” realizado en un juego concreto, previamente se prepara el ambiente con imágenes y palabras pegadas en la pizarra que se asocien a los objetos que se encuentren en el aula, en el primer nivel los niños tendrán que formar 5 grupos el primer grupo se llamara estrellitas, el segundo solecitos, el tercero lunitas, el cuarto nubecitas y el quinto pajaritos, para ello se hará el juego llamado “Capitán manda” y se dirá: Capitán manda que formen grupo de cinco, de ocho de diez etc., los niños que estén correctamente agrupados se les colocará una caja con objetos que hayan en el aula y a la cuenta de tres cada equipo busca en su cajita las imágenes únicamente de objetos que se encuentran en el aula y luego se procederá a pegarlas sobre una cartulina blanca grande y para el segundo nivel es que en otra caja pequeña se tendrá tarjetas de las palabras de los dibujos que aparecen en la lámina y se les irá leyendo en voz alta las palabras de las tarjetas y se pedirá a los niños que observen la lámina e identifiquen aquellas que están o no en la ilustración, a medida que identifiquen tendrán que pegar la tarjeta con el nombre sobre la imagen y así el grupo que lo haga más rápido recibirá un fuerte aplauso para finalizar se les dará a todos los niños un pequeño incentivo por participar.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	<b>Desarrolla la relación entre la palabra y la imagen</b>		
<b>Niños/as</b>	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 10

### Nominación de animales



*Nota.* La imagen muestra el hábitat de los animales. Fuente: slideshare (2011)

<https://es.slideshare.net/anauperalta/hbitat-de-los-animales>

### Objetivo

Comprender el significado de un mayor número de palabras

### Mecánica de Gamificación

Escala de niveles por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Imágenes de animales de tierra, agua y aire
- Cartulina
- Tijeras
- Goma
- Caja de cartón
- Biombo

### Procedimiento

Se iniciará con el juego del “La abeja volando”, se les pedirá a los niños que guarden silencio y que presten atención, luego tendrán que dibujar en el aire con el dedo índice el camino que recorre la abeja imaginaria, mientras que al mismo tiempo imiten fuertemente su sonido y hace gestos con el rostro. De tal manera, que todos deberán imaginar a la pequeña

abeja que vuela por el salón y al mismo tiempo, escucharla en silencio mientras siguen con la vista el dedo de la docente.

Se ubicará en la pizarra un biombo realizado en cartulina con el diseño de los hábitats de la naturaleza: agua, aire y tierra, luego se colocará a los niños en dos columnas, se les pedirá que observen y mencionen los ecosistemas que están en las láminas, a continuación los niños tienen que tomar una imagen e identificar a qué ecosistemas pertenece el animal y ubicarlos primero tendrán que ubicar todos los animales que pertenecen al ecosistema del agua para avanzar al siguiente nivel que es el ecosistema de tierra y luego al ecosistema del aire para ganar tienen que colocar todas las imágenes de los animales rápidamente en el ecosistema que les corresponde, el grupo que más rápido lo haga irá subiendo de nivel hasta llegar a la meta el equipo que llegue antes al ecosistema del aire será el ganador al terminar todos los participantes recibirán un fuerte aplauso. Después se les solicitará que nombren las características de algún animal que observaron incluyendo nuevos términos, por ejemplo: el elefante vive en la tierra, tiene cuernos de marfil; el tucán vive en el aire y tiene un pico muy largo; el pez tiene escamas y vive en el agua.

Al finalizar, se cantará la canción “El baile de los animales” (ver anexo 10).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	Comprende el significado de un mayor número de palabras		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>Niños/as</b>			
<b>1</b>			

## Actividad 11

### Juego al veo veo



*Nota.* La imagen muestra la dinámica del “Juego veo veo”. Fuente: El Reino a Jugar (2020).

[https://www.youtube.com/watch?v=ewODQrj5cbQ&ab\\_channel=ElReinoJugar](https://www.youtube.com/watch?v=ewODQrj5cbQ&ab_channel=ElReinoJugar)

### Objetivo

Describir un objeto de acuerdo con su color, forma, tamaño y utilidad

### Mecánica de Gamificación

Regalos por medio de un juego concreto

### Materiales

- Paletas
- Gomas
- Acuarelas
- Objetos de diferentes tamaños
- Caja

### Procedimiento

Se empezará por realizar un juego de soplido denominado “soplar un molinillo”, los niños serán quienes se ocupen de hacer que se mueva soplando. Luego se pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con el juego veo veo, primero se colocara algunos objetos sobre la mesa para realizar esta actividad, luego se dirá la consigna “veo, veo una cosa que es redonda, de color negro y sirve para observar objetos pequeños, ¿Qué será que será?, segundo el niño debe tomarse su tiempo para observar detenidamente los objetos que se encuentran en

la mesa, tercero quien descubra el objeto dice “es la lupa y lo guarda dentro de la caja “, luego tiene el turno para decir la consigna “veo, veo una cosa que es larga, de color amarillo y sirve para dibujar, ¿Qué será que será?, y así sucesivamente los objetos que se encuentren dentro sobre la mesa como regalo se le harán la entrega de una mini lupa para que sigan descubriendo que objetos se encuentren a su alrededor.

Para concluir, se procederá a narrar la fábula de “La zorra y las uvas” de forma dinámica y explícita de tal manera que el infante se entretenga y disfrute de la historia.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Describe un objeto de acuerdo con su color, forma, tamaño y utilidad	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 12

En el rincón de la lectura



*Nota.* Fábula de La tortuga y la liebre la imagen nos muestra una escena de competencia. Fuente: cuentosyrecetas (s/f)

<https://www.cuentosyrecetas.com/la-liebre-y-la-tortuga-cuento-con-moraleja/>

### Objetivo

Mejorar la pronunciación de las palabras

### Mecánica de Gamificación

Acumulación de puntos por medio de la plataforma en genially

### Materiales/Recursos

- Computadora
- Proyector
- Parlantes
- Sillas

### Procedimiento

Se empezará con el juego de las sillas, se colocan en círculo tantas sillas como niños haya jugado menos una, poniendo todos los respaldos hacia el interior, los participantes se ponen alrededor de las sillas, mientras una persona pone música. Mientras la música esté sonando, los niños deben dar vueltas alrededor del círculo, pero en cuanto pare, tienen que sentarse lo más rápido posible. El que se quede sin asiento es eliminado.

Luego, se les pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la presentación del diagrama “La liebre y la tortuga”, realizado en genially, para ello se utilizará, la computadora, el proyector y los parlantes, luego se procederá a narrar la fábula como vayan proyectándose las imágenes, posteriormente se realizará preguntas a los niños en base a la

historia ¿Quién era la más veloz del bosque?, ¿la tortuga o la liebre? ¿Por qué la liebre se burlaba de la tortuga? ¿Quién se ha quedado dormida debajo de un árbol? ¿Cómo la tortuga ganó la carrera? ¿Qué aprendió la liebre con la tortuga? Luego se mostrará imágenes con términos más complejos que estaban en el cuento para que los niños vayan pronunciando adecuadamente se repetirá algunas veces para que vayan practicando la pronunciación de cada palabra, cada pregunta tendrá un valor de 10 puntos dando un total de 60 puntos los niños que tengan los 60 puntos serán los ganadores y los demás niños que participaron recibirán un aplauso.

Finalmente, se realizan ejercicios de inspiración y respiración.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	Pronuncia adecuadamente las palabras		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>Niños/as</b>			
<b>1</b>			

## Actividad 13

### Juego con rimas y trabalenguas



Nota. La imagen muestra la dinámica "Juego con rimas y trabalenguas". Fuente: ayudadocente (s/f)

<https://www.ayudadocente.com/rimas-y-trabalenguas-para-ninos/>

### Objetivo

Repetir trabalenguas sencillos

### Mecánica de Gamificación

Escalando niveles por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Silbatos
- Tubo cerrado
- Rollo de papel higiénico
- Libros con trabalenguas

### Procedimiento

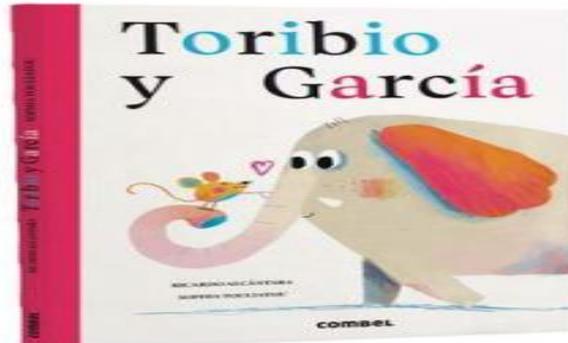
Se empezará por realizar un juego de soplo denominada "Juguetes que suenan al soplar", se utilizara un silbato, un tubo cerrado y enrollado de papel o juguetes de este tipo que suenan al soplar también son indicados para trabajar el soplo con los niños. Luego, se pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la dinámica del juego con trabalenguas, para este juego se realizará en niveles el primero, los niños tendrán que ubicar en el pizarrón los diferentes trabalenguas y se los va ir leyendo en voz alta, el segundo que repitan en voz alta un trabalenguas en conjunto, se repetirá varias veces hasta que el niño se familiarice con las palabras, se irá pronunciando lentamente los sonidos y luego poco a poco se irá aumentando la

velocidad y enfatizando aquellos sonidos que se repiten y el tercer nivel es que una vez que haya repetido varias veces el trabalenguas. Para finalizar, el niño tendrá que repetir el trabalenguas el que lo haga correctamente será el ganador o ganadores y se ubicaran en los primeros puestos.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Repita trabalenguas sencillos	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 14

### Mi amigo Toribio



*Nota.* La figura muestra el cuento de Toribio y García. Fuente: Alcantá (2022).  
[https://www.combeeditorial.com/es/libro/toribio-y-garcia\\_978-84-9101-848-3](https://www.combeeditorial.com/es/libro/toribio-y-garcia_978-84-9101-848-3)

### Objetivo

Incentivar la comunicación entre compañeros

### Mecánica de Gamificación

Misiones por medio de la plataforma kahoot

### Materiales/Recursos

- Pelota
- Computadora
- Proyector
- Parlantes
- Hojas de papel bond
- Pinturas

### Procedimiento

Se empezará con el juego del “Balón prisionero”, se ubicará 6 pelotas en la cancha y se dividirá a los niños en dos grupos los niños de un grupo tomarán las pelotas para tratar de eliminar a los jugadores contrarios del otro equipo arrojando la pelota para que esta los toque los niños tendrán que lanzar la pelota prudentemente para no lastimar a los demás jugadores.

Luego se pedirá a los niños que ingresen al aula y que tomen asiento para comenzar con la presentación de las diapositivas, se irá narrando el cuento de Toribio y García (ver anexo

14) con ejercicios de mímica y gestos faciales para que los niños puedan ir imitando de manera entretenida y dinámica, al finalizar la narración se realizará las siguientes preguntas ¿Qué le prestó Toribio a García?, ¿Creen que la amistad de ellos era muy bonita?, ¿Les gusta compartir con sus compañeritos?, después se les dará la indicación de la misión que tienen que realizar, dibujar una escena del cuento donde represente la amistad, una vez terminado se unirán en parejas y se explicaran mutuamente que es lo que dibujaron y que significa. Finalmente, expondrán los trabajos realizados.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	<b>Se comunica de manera asertiva con los compañeros</b>	
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 15

Clasificando los objetos mejoro mi lenguaje



*Nota.* La figura muestra la imagen donde tendrán que colocar el número alado de la palabra. Fuente: wordwall (s/f)

<https://wordwall.net/es-es/community/relacionar-palabras>

### Objetivo

Enriquecer el vocabulario de los niños

### Mecánica de Gamificación

Misiones por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Imágenes
- Pinturas
- Globos
- Tijeras

### Proceso

Se empezará con el juego del soplo denominado “Inflando globos”, que consiste en inflar globos de diferentes tamaños para ello los niños tendrán que colocar el globo en la boca y los dedos pulgar e índice en los labios y tendrán que ir soltando el aire, mediante respiraciones profundas y completas, luego se los decorará de diferentes colores.

Después se les explicara a los niños el objetivo de la misión del juego la cual es que los niños recorten y copien las palabras de la imagen que se irá diciendo, luego se les dará a los niños dos fichas la primera con imágenes que tienen las palabras en desorden y luego la segunda que tiene fichas con las palabras para recortar y que el niño tiene que colocar

correctamente en sus casillas correspondiente en la primera ficha, en la parte inferior de la primera ficha existe una casilla donde el niño tendrá que colocar la palabra de la imagen correcta y al final recibirá un sticker de un diccionario como recompensa de la misión.

Para finalizar, se hará un conversatorio sobre qué objetos nuevos conocieron, de qué color eran y qué tal les pareció la actividad.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	Amplía el vocabulario		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>Niños/as</b>			
<b>1</b>			

## Actividad 16

### Aventuras marinas



*Nota.* La imagen muestra animales marítimos que empiezan con la vocal e. Fuente: freepik (s/f).

[https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-animales-mar\\_1046623.htm](https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-animales-mar_1046623.htm)

### Objetivo

Nombrar con claridad las imágenes de animales que empiezan con la vocal e

### Mecánica de Gamificación

Obtención de premios por medio de la plataforma de Power Point

### Materiales/Recursos

- Sillas
- Computadora
- Proyector
- Parlantes

### Procedimiento

Se empezará cantando la canción de la vocal e (ver anexo 16), luego se comenzará con la dinámica aventuras marítimas realizada en Power Point, consiste que el niño va ir superando varios niveles y por cada nivel que logre superar recibirá la pieza de un rompecabezas de un arrecife de coral, el niño tiene que ir pescando la imagen del animal que contenga la vocal e en el inicio de la palabra por ejemplo estrella de mar, esponja de mar, erizo de mar, esturión, etc; y luego ir colocando en la pantalla para ver si está en lo correcto o no, para ello se utilizara la

computadora, el proyector y los parlantes. Finalmente, una vez que haya pescado todas las imágenes correctamente tendrá la oportunidad de armar el rompecabezas del arrecife de coral.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	<b>Niños/as</b>	Nombra con claridad las imágenes de animales que empiezan con la vocal e	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 17

### Lotería de palabras



Nota. La imagen muestra la dinámica "Lotería de palabras". Fuente: juegosinfantiles.bosquedefantasias (2017)

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/loteria-palabras>

### Objetivo

Favorecer la pronunciación y enriquecer el vocabulario

### Mecánica de Gamificación

Clasificación por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Velas
- Fosforo
- Plato
- Cartulina
- Imágenes

### Procedimiento

Se empezará por realizar un juego de soplo denominado "Soplar las velas", primero colocaremos las velas sobre el plato y las encendemos con el fosforo se pasa por las manos de los niños que vayan soplando hasta que logren apagar todas las velas. Luego se comenzara con la actividad de la lotería de palabras realizada en juego concreto, primero se clasificará a los niños en dos grupos el primero se llamara solecitos y el otro grupo de las lunitas, segundo se

dirá “Vamos a buscar cual es la palabra que suena parecido a... cuna”, seleccione la tarjeta de “cuna” y permita que entre las figuras una palabra que suene a “cuna”, se espera por 10 segundos hasta que los niños de cada grupo encuentre la que imagen que se parezca y pregunte ¿en qué se parecen?, ¿Qué color tienen?, ¿en dónde los podemos encontrar a estos objetos?. Coloque cada figura de la palabra al lado de la palabra que rima, el grupo que acabe primero será clasificado como el ganador.

Finalmente, se bailará con la canción de debajo de un botón (ver anexo 17).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Mejora la pronunciación	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 18

### En el bosque de Caperucita Roja



*Nota.* La imagen muestra una escena del cuento de “Caperucita Roja”. Fuente: etapainfantil (2020).

<https://www.etapainfantil.com/cuento-infantil-la-caperucita-roja>

### Objetivo

Expresar oraciones cortas

### Mecanismo de Gamificación

Acumulación de punto por medio de la plataforma Educaplay

### Materiales/Recursos

- Computadora
- Proyector
- Parlantes
- Hojas de papel bond
- Pinturas

### Procedimiento

Se empezará con el juego del “Avión”, primero se explicará el juego a los niños mientras se lo gestualiza, segundo se dirá: vamos a jugar al avión, cuando se diga “Todos los pasajeros se tienen que abrochar el cinturón de seguridad”, los niños tendrán que ser un piloto que se abrocha el cinturón a la cintura. Ahora, se hará la cuenta hacia atrás para el despegue: «Cinco, cuatro, tres, dos, uno... ¡Despegue! En este momento, se transformarán en un avión y

despegarán. Cuando dé tres palmadas, bajaran la velocidad, sacarán las ruedas acercando las rodillas al suelo y seguidamente aterrizaran, cuando se vea que el avión está quieto, que no se mueva se les tocara el hombro con la mano. Eso querrá decir que la puerta se abre y que todos los pasajeros pueden salir.

Se les pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la presentación del mosaico del cuento de “Caperucita Roja” (ver anexo 18) realizado en la plataforma educaplay, para ello se utilizará, la computadora, el proyector y los parlantes, cuando todos estén cómodos y atentos se comenzará narrando de manera dinámica y espontánea el cuento de la Caperucita Roja, posteriormente se hará a los niños las siguientes preguntas ¿Creen que estuvo bien que Caperucita hable con extraños? ¿Estuvo bien que Caperucita desobedezca a su mamá? ¿Qué le pasó a la abuelita de caperucita? ¿El lobo a quien comió primero la Caperucita o la abuelita? ¿Quién salvó a Caperucita y a la abuelita del lobo? Con la intención que el niño construya oraciones cortas pero que tengan sentido para responder las preguntas cada una tendrá un valor de 10 puntos cada una, dando un total de 50 puntos el niño o niños que tengas 50 puntos recibirán un fuerte aplauso.

Finalmente, se les pedirá a los niños que realicen un dibujo de la escena del cuento que más les gusto y que expongan los trabajos realizados.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Expresa oralmente oraciones cortas	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 19

### Armando el rompecabezas del cuerpo humano



Nota. La imagen muestra la actividad “Armando el rompecabezas del cuerpo humano”. Fuente: pinterest (s/f)

<https://www.pinterest.com/pin/735846026589392250/>

### Objetivo

Ampliar el uso de palabras nuevas

### Mecánica de Gamificación

Regalo por medio de un juego concreto

### Materiales/Recursos

- Sorbetes
- Acuarelas
- Hojas de papel bond
- Rompecabezas de 6 o 8 piezas del cuerpo humano

### Procedimiento

Se empezará primero por realizar una actividad de soplo denominada “Pintando a través de una pajita”, primero se colocará un poquito de pintura de varios colores encima de la hoja de papel bond, segundo consiste en pintar soplando a través de una pajita y se colocará los trabajos a secar para luego archivarlos en el portafolio.

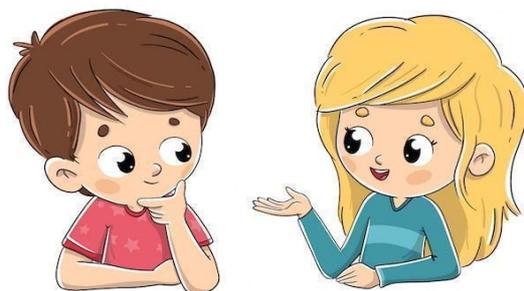
Luego se les pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la actividad de armando el rompecabezas realizado en juego concreto, primero los niños tendrán que observar el contorno del cuerpo humano después se tendrá en una caja las partes del cuerpo humano como cabeza, tronco, extremidades, ojos, boca, nariz, etc. Para que el niño coloque dentro del rompecabezas señale los nombres de las partes del cuerpo que conoce. Luego que arme el rompecabezas, se formarán frases cortas utilizando palabras nuevas como: pupilas, pestañas, fosas nasales, párpados etc.

Para finalizar, se cantará y bailará el “Baile del cuerpo” (ver anexo 19).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	<b>Niños/as</b>	Utiliza palabras nuevas para expresar frases cortas	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 20

### Expreso mis ideas



*Nota.* La imagen muestra la dinámica “Expreso mis ideas”. Fuente: freepik (s/f).  
[https://www.freepik.es/vector-premium/pareja-ninos-hablando-ellos\\_4459487.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/pareja-ninos-hablando-ellos_4459487.htm)

### Objetivo

Favorecer la expresión de frases cortas

### Mecánica de Gamificación

Escalando niveles por medio de un juego concreto

### Materiales

- Rondas tradicionales

### Procedimiento

Se empezará con ejercicios para el control de la respiración, se trata de respirar de forma consciente, fijándose en cómo el aire entra por la nariz, llega a los pulmones y sale por la boca lentamente. Podrán comenzar con diez respiraciones lentas y profundas e ir aumentando.

Luego, se les pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la dinámica expreso mis ideas en niveles realizada en juego concreto, el primero será ubicarse en parejas frente a frente tomados de las dos manos, se dirá en voz alta la siguiente consigna “juguemos a decir mis ideas, yo digo una frase y tú la continúas”, a mí me gustan los perritos a ti cuál te gustan, me gusta el color rosado a ti cual te gusta, que juegos les gusta, que películas, que comida etc., en el segundo nivel se pedirá a los niños que pasen al frente y digan los gustos de sus compañeros recibiendo un fuerte aplauso por su participación.

Para concluir, se procederá a narrar de forma dinámica y entretenida el cuento “El gato con botas” (ver anexo 20).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>  <b>Niños/as</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	Expresa frases cortas		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 21

Comunicando mis emociones con el monstruo de colores



*Nota.* La portada del cuento monstruo de colores. Fuente. Llenas (2012)

[file:///C:/Users/Usuario/AppData/Local/Temp/libro%20monstruo%20de%20colores%20pdf\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/AppData/Local/Temp/libro%20monstruo%20de%20colores%20pdf(1).pdf)

### Objetivo

Expresar ideas cortas involucrado las emociones

### Mecánica de Gamificación

Obtención de premios por medio de la plataforma genially

### Materiales

- Parlantes
- Hojas de papel bond
- Pinturas

### Procedimiento

En esta actividad se iniciará de forma dinámica con todos los niños entonando la canción “Si estas feliz aplaude así”, (ver anexo 21), luego se irá narrando la infografía realizada en la plataforma de genially del cuento “El monstruo de colores” para que cada infante observe y comprenda con qué emoción se siente identificado, luego se realizara preguntas en base a lo contado, ¿Cuándo te sientes feliz que color utilizas?, ¿Cuándo estás enojado? y ¿Cuándo estás triste? Finalmente, en recompensa a cada niño se le entregará una lámina para colorear el monstruo de colores, en la cual deberá pintar en base a la emoción con la que se siente identificado y luego comparta el motivo.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Expresa ideas cortas involucrando las emociones	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 22

### La cueva del osito



*Nota.* La imagen muestra la cueva del oso. Fuente: freepik (s/f).

[https://www.freepik.es/vector-premium/oso-frente-cueva\\_2259694.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/oso-frente-cueva_2259694.htm)

### Objetivo

Construir frases cortas en base al texto narrado por el adulto

### Mecánica de Gamificación

Obtención de premios por medio de la plataforma genially

### Materiales/Recursos

- Computadora
- Proyector
- Sillas
- Parlantes
- Silbato

### Procedimiento

Se empezará con el juego de “Las sillas”, se colocan en círculo tantas sillas como niños menos una, poniendo todos los respaldos hacia el interior, los participantes se ponen alrededor de las sillas, mientras se pone la música en los parlantes. Mientras la música esté sonando, los niños deben dar vueltas alrededor del círculo, pero en cuanto pare, tienen que sentarse lo más rápido posible. El que se quede sin asiento es eliminado, al acabar cada ronda, se quita una silla para que el número de estas sea siempre menor que el de participantes. El ganador del juego es el que consiga ganar la última ronda.

Se pedirá a los niños que tomen asiento para comenzar con la presentación de las imágenes interactivas realizadas en la plataforma de genially, primero se les mostrará a los niños las escenas del relato “La cueva del osito” consiste en hacer un puño con la mano derecha o izquierda y se irá diciendo, esta es la cueva del osito (mover el dedo pulgar), el osito se mete en la cueva (introducir el dedo pulgar entre los dedos), salga un momento señor osito, que estoy tocando a su puerta (dar suaves golpes con el dedo índice de la otra mano sobre la cueva del osito), que es lo que quiere usted (sacar del interior el dedo pulgar y vuelva a mover), a continuación de eso se les hará preguntas a los niños por ejemplo ¿Qué comen los ositos?, ¿Dónde viven los ositos?, ¿los ositos tienen papá, mamá y hermano?, ¿los ositos tienen lentes?, ¿los ositos de qué color son? Con la intención de que expresen frases cortas, los niños que respondan coherente recibirán una insignia de pegatina con la forma de un osito y los que no respondan de manera correcta recibirán una insignia de pegatina con la forma de una cueva del osito.

Finalmente, se cantará la canción del oso (ver anexo 22).

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Expresa frases cortas en base al texto narrado por el adulto	
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 23

### Los tres cerditos y el lobo feroz



*Nota.* Cuento de los tres cerditos la imagen nos muestra una escena en la cual el lobo observa escondido a los cerditos mientras construyen sus casas. *Fuente:* Lomba (2021)

<https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/los-tres-cerditos>

### Objetivo

Dramatizar un cuento estableciendo diálogos más complejos

### Tipo de Gamificación

Clasificaciones por medio de la plataforma educaplay

### Materiales

- Computadora
- Grabadora
- Papel
- Pinturas
- Parlantes

### Procedimiento

En esta actividad se iniciará realizando una ronda con todos los niños para que interpreten la canción “juguemos en el bosque” (ver anexo 23), luego se procederá ir narrando el cuento de los “Tres cerditos” realizado en educaplay, luego se hará un grupo de cuatro niños tres niños harán los personajes de los tres cerditos y el otro niño del lobo feroz tal manera que los infantes establezcan diálogos más largos y complejos, posteriormente se realizará la

dramatización y paralelamente el resto de los niños tendrán que ir soplando con diferente intensidad conjuntamente con los sonidos del lobo.

Para terminar, se hará ejercicios de respiración.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicador de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Dramatiza un cuento estableciendo diálogos más complejos	
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 24

### Cuento con tarjetas “Santilín”



*Nota.* Cuento Santilín la imagen nos muestra un oso y un puercoespín saludando. *Fuente:* Guiainfantil.com Álvarez (2019)

<https://www.guiainfantil.com/1236/cuento-sobre-el-amor-a-la-naturaleza-santilin.html>

### Objetivo

Describir imágenes usando un lenguaje claro con frases coherentes

### Mecánica de Gamificación

Gamificación concreta

### Materiales

- Tarjetas
- Balón
- Imágenes

### Procedimiento

En esta actividad se iniciará realizando el juego del “teléfono dañado” en el cual se les pedirá a los niños que realicen un círculo, luego se le dará un mensaje corto a un infante y en secuencia tendrán que pasar la información hasta saber si no se distorsionó. Posteriormente se irá narrando el cuento “Santilín” conjuntamente con las láminas, luego se realizará preguntas acerca del cuento interpretado. Finalmente, le daremos a cada infante tarjetas en base a la historia, luego cada niño describirá lo que observó de la escena de su imagen y qué actividad está realizando el personaje y si forma parte del cuento narrado.

Para culminar la actividad se realizarán ejercicios de distensión y respiración.

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicadores de Evaluación</b>  <b>Niños/as</b>	<b>I = Iniciado      EP = En Proceso      A = Adquirido</b>		
	Describir imágenes usando un lenguaje claro con frases coherentes		
	<b>I</b>	<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Actividad 25

La caja de los textos mágicos.



*Nota.* Esta caja en forma de un pingüino nos muestra que podemos guardar objetos Fuente: Ruiz (2018)  
<https://webdelmaestro.com/reciclarcajas-de-carton-manualidades-con-carton/papelera-o-caja-de-ordenacion/>

### Objetivo

Narrar un cuento utilizando un lenguaje claro

### Mecánica de Gamificación

Obtención de premios por medio de un juego concreto

### Materiales

- Tarjetas
- Balón
- Imágenes

### Procedimiento

En esta actividad se iniciará realizando un círculo y se les leerá un poema de “Pingüinito”, tratando de pronunciar bien. Luego se mostrará una caja grande llena de cuentos, la misma que se la colocara en el centro, por orden de lista se pedirá que cada niño proceda a coger un cuento infantil y se ubique en un lugar cómodo para “leerlo”, se dará unos 20 minutos para que el niño manipule y observe el texto que le tocó. Después, cada niño tendrá que pasar al centro y narrar el cuento que le tocó como recompensa recibirá un dulce.

Para finalizar, se canta un canción (anexo 25)

<b>Escala Valorativa</b>			
<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>I = Iniciado</b>	<b>EP = En Proceso</b>	<b>A = Adquirido</b>
	<b>Niños/as</b>	Narrar un cuento utilizando un lenguaje claro	
<b>I</b>		<b>EP</b>	<b>A</b>
<b>1</b>			

## Anexos:

### Anexo 1: Actividad 1

#### Canción “El sonido de los animales”

<p>Vamos a jugar con los animales Vamos a escuchar a los animales vamos a imitar a los animales vamos a escuchar como hace el perro Sonido Real quieres imitar como hace el perro Sonido imitado (Guau, guau, guau) vamos a escuchar como hace el gato Sonido Real quieres imitar como hace el gato Sonido imitado (Miau miau miau) vamos a escuchar como hace el cerdo Sonido Real vamos a imitar como hace el cerdo Sonido imitado (Oink, oink, oink) Pollito Pio, pio, pio</p>	<p>pato cua, cua, cua vaca Mu, mu, mu elefante Brrrrr, brrrrrr, brrrrrr burro hiaaaaa, hiaaaaa, hiaaaaa caballo hiiii, hiiii, hiiii gallina clo, clo, clo lobo auuuu, auuuu, auuuu sapo riiibit, riibit, riibit oveja meeee, meeee, meeee Vamos a jugar con los animales Vamos a escuchar a los animales vamos a imitar a los animales</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Nota.* Letra de la canción el Sonido de los Animales. Fuente: EducaBabyTV (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=I7k0kWfn1H0>

## Anexo 2: Actividad 2

### Coreografía “Los sonidos”

Sonido es aquello que llega a mi oído, mis manos lo pueden lograr; sonido es aquello que llevo en el ritmo cuando hago mis dedos chasquear.

Cuando con los chicos en los cumpleaños cornetas hacemos sonar, me gusta que un barco salude con este sonido que vas a escuchar.

También es sonido lo que hace mi tío cuando se pone a bostezar; pero no me gusta cuando estoy dormido que un gato se ponga a maullar.

En cambio, es tan lindo el sonido que tienen los besos que me da mamá, me gusta el sonido que tiene el silbido y por eso me pongo a silbar.

Cuando los domingos voy a los partidos y escucho a la gente gritar, también es sonido si no hay ningún ruido, el silencio se puede escuchar.

Si lloro, si río, en todo hay sonidos, sonidos para disfrutar, hay tantos sonidos que casi me olvido que lindo sonido es cantar.

*Nota.* Letra de la canción los sonidos. Fuente: Hola soy Miss Lillian (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=1Kn6t8TAgVM>

### Anexo 3: Actividad 3

#### Canción “La vocal e”

Todo estaba muy calmado en la granja y el cerdito Pinki ya había acabado sus tareas así que decidió ir a descansar un rato debajo del árbol que daba más sombra de toda la granja. granja. mosca... bueno una mosca si jajaja, y si afinaba el oído podía escuchar a lo lejos los sonidos que hacían los demás animales. Así que para distraerse jugó a identificar de quien era cada uno. (Coc coc coc)

Ese sonido era de las gallinas!  
¡Estaban cacareando en el corral!  
Volvió a cerrar los ojos... (beee bee beee).

Ese sonido era de... las ovejas, que estaban balando mientras descansaban tumbadas en la hierba.

(MUU mmuuu) Las vacas muuuuuugian mientras comían hierba en el prado. (Pio pio pio) los pajaritos piaban mientras revoloteaban por la granja. (Ion ioio ioio) los burros ...rebuznaban! Aburridos en el establo.

(Guau guau) Ese era el perro Pluto, que pasaba por allí y saludó a Pinki. (Cuacuacuacua) esto croaban saltando de un nenúfar a otros

eran los patos que graznaban en el estanque (croa croa croa) y estas las ranas, que (Auuu auuu) y eso era... era un lobo! ¡Que se escuchaba bien cerca! corriendo cogió su tambor y como de costumbre cuando el lobo acechaba a las ovejas cerca de la granja se puso a golpearlo para alertarlas con el ruido.

Cuando el lobo se fue siguió con el juego que se había inventado, identificar de qué animal era cada sonido. (Miau miau) este era el gato Tato, que estaba jugando con un ovillo de lana. El pato hace cuac cuac la gallina hace coc coc el gato hace miau miau miau El burro hace io io las ovejas hacen bee bee bee el perro hace guau guau guau

Los pájaros hacen pio pio la rana hace croac croac croac y yo hago oinc oinc oinc

*Nota.* Letra de la canción la vocal E. Fuente: Babyradio (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=-yjkKrUqeF8>

## Anexo 4: Actividad 4

### Canción “Las vocales para niños”

Salió la a, salió la a  
no sé a dónde va  
Salió la a, salió la a  
no sé a dónde va  
a comprarle un regalo a mi mamá  
a comprarle un regalo a su mamá

Salió la e, salió la e  
no sé a dónde se fue  
Salió la e, salió la e  
no sé a dónde se fue  
fui con mi tía Marta a tomar té  
fue con su tía Marta a tomar té

Salió la i, salió la i  
y yo no la sentí  
Salió la i, salió la i  
y yo no la sentí  
fui a comprar un punto para ti  
fue a comprar un puntico para mí

Salió la o, salió la o  
y casi no volvió  
Salió la o, salió la o  
y casi no volvió  
fui a comer tamales y engordó  
fue a comer tamales y engordó

Salió la u, salió la u  
y que me dices tú  
Salió la u, salió la u  
y que me dices tú  
salí en mi bicicleta y llegué al  
Perú  
salió en su bicicleta y llegó al  
Perú

A, e, i, o, u, a, e  
A, e, i, o, u  
A, e, i, o, u, i, o  
A, e, i, o, u

*Nota.* Letra de la canción las vocales para niños. Fuente: Patico De Hule (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=hUmcjGvWaGc>

## Anexo 5: Actividad 5

Poemas de gatos: “Mi gato sancho

### Poema de gatos: Mi gato Sancho

---

Mi gato Sancho, llegó en pleno invierno  
Tan... ¡blanco! Y de... ¡un tierno!  
A veces se hacía un ovillo tan pequeño,  
entre el hollín de la chimenea  
Que parecía una pelusa perdida y sin dueño  
– ¡E a... e a! – Decía me abuela, para apartarle  
Y... él la miraba sin inmutarse  
Cuando supo jugar... ¡jugó!  
Cuando supo brincar... ¡brincó!  
A veces... ¡brincaba y saltaba!  
Para des tender del tenderete,  
la ropa recién lavada  
Un día quiso ser astronauta  
Aunque maullando como maullaba  
Hubiera sido un buen interprete de flauta  
¡Que manía con lo de ser astronauta!  
¡Que manía!  
¡Que manía!  
Por las noches dejaba su cama vacía  
Y eso que le regalé una flauta  
Hasta que un día llegó...

*Nota.* Imagen del poema mi gato sancho. Fuente: educapeques (s/f). <https://www.educapeques.com/lectura-para-ninos/poemas-para-ninos/poema-de-gatos.html>

## Anexo 6: Actividad 6

### Canción “Las vocales para niños”

Salió la a, salió la a  
no sé a dónde va  
Salió la a, salió la a  
no sé a dónde va  
a comprarle un regalo a mi mamá  
a comprarle un regalo a su mamá

Salió la e, salió la e  
no sé a dónde se fue  
Salió la e, salió la e  
no sé a dónde se fue  
fui con mi tía Marta a tomar té  
fue con su tía Marta a tomar té

Salió la i, salió la i  
y yo no la sentí  
Salió la i, salió la i  
y yo no la sentí  
fui a comprar un punto para ti  
fue a comprar un puntico para mí

Salió la o, salió la o  
y casi no volvió  
Salió la o, salió la o  
y casi no volvió  
fui a comer tamales y engordó  
fue a comer tamales y engordó

Salió la u, salió la u  
y que me dices tú  
Salió la u, salió la u  
y que me dices tú  
salí en mi bicicleta y llegué al  
Perú  
salió en su bicicleta y llegó al  
Perú

A, e, i, o, u, a, e  
A, e, i, o, u  
A, e, i, o, u, i, o  
A, e, i, o, u

*Nota.* Letra de la canción las vocales para niños. Fuente: Patico De Hule (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=hUmcjGvWaGc>

## Anexo 6.1: Actividad 6

### Canción “La Rumba de las vocales”

Esta es la canción de las vocales  
Que todos cantan sin cesar

A a a quién será, quién será  
E e e si la ve, si la ve  
I i i ya la vi ya la vi  
O o o quién llegó quién llegó  
U u u fuiste tú, fuiste tú

A a a, allá va allá va  
E e e, no se ve no se ve  
I i i, ya la vi, ya la vi  
O o o, ya llegó ya llegó  
U u u, fuiste tú fuiste tú

A ja ja ja, ya se va  
E je je je ya se fue  
I ji ji ji, ya me fui  
O jo jo jo se marchó  
U ju ju ju fuiste tú

vamos a cantar una vez más la  
canción de las vocales

A a a quién será, quién será  
E e e si la ve, si la ve  
I i i ya la vi ya la vi  
O o o quién llegó quién llegó  
U u u fuiste tú, fuiste tú

A a a, allá va allá va  
E e e, no se ve no se ve  
I i i, ya la vi, ya la vi  
O o o, ya llegó ya llegó  
U u u, fuiste tú fuiste tú

A ja ja ja, ya se va  
E je je je ya se fue  
I ji ji ji, ya me fui  
O jo jo jo se marchó  
U ju ju ju fuiste tú fuiste tú

*Nota.* Letra de la canción la rumba de las vocales. Fuente: Larala canciones infantiles (2020).

<https://www.youtube.com/watch?v=mUjN60Qivwc>

## Anexo 7: Actividad 7

Canción de “La vocal a”

Esto es la vocal A, esta también es la vocal a  
Por la vocal a empiezan las siguientes  
palabras:

Avión  
Agua  
Amarillo

Ancla  
Anillo  
Arcoíris

Arpa  
Araña  
Avestruz

Árbol  
Amor  
Abrigo

Abanico  
Azul  
Adiós

*Nota.* Letra de la canción las vocales. Fuente: Babyradio (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=hKQ44eZNgol>

## Anexo 10: Actividad 10

### Canción “El baile de los animales”

A ver, ver, en este baile El cocodrilo camina hacia adelante, el elefante camina hacia atrás, el pollito camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado. El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Y ahora lo vamos a hacer saltando en un pie... El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado. Y ahora lo vamos a hacer agachaditos ..... El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Y ahora sacudiendo mucho el cuerpito ..... El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado. y ahora saltar con los dos pies ..... El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.

Y ahora los movimientos muy exagerados..... ¡Vamos! El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado. ¡Más rápido! El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado. Y todos aplaudiendo el baile ha terminado Y todos aplaudiendo el baile ha terminado

*Nota.* Letra de la canción el baile de los animales. Fuente: El Reino Infantil (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c>

**Anexo 14: Actividad 14**

Cuento “Toribio y García”

# Toribio y García



RICARDO ALCÁNTARA  
SOPHIA TOULIATOU

**COMBEL**

*Nota.* La figura muestra la portada del cuento de Toribio y García. Fuente: Combel Editorial (s/f).

[https://www.combeeditorial.com/es/libro/toribio-y-garcia\\_978-84-9101-848-3](https://www.combeeditorial.com/es/libro/toribio-y-garcia_978-84-9101-848-3)

## Anexo 16: Actividad 16

Canción de “La vocal e”

Esta es la vocal E, esta también es la vocal e  
Por la vocal e empiezan las siguientes  
palabras:

elefante  
erizo  
escoba

espina  
equilibrista  
enfermera

escuela  
estrella  
espejo

esponja  
escarabajo  
escoba  
equipo  
embudo  
escalera

*Nota.* Letra de la canción *la vocal E*. Fuente: Babyradio (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=-yjkKrUqeF8>

## Anexo 17: Actividad 17

### Rima “Debajo de un Botón”

Debajo de un botón debajo de un  
botón ton ton del señor Martín tin  
tin había un ratón ton ton y muy  
muy cheque ten ten ten ten ten  
chiquitín tin tin Eric el ratón ton  
ton ton Martín tin tin debajo  
de un botón ton ton tan juguétón  
con el señor Martín tin tin que  
guardo el ratón ton ton en un  
calcetín tin tin en un calcetín tin  
tin vive el ratón ton ton que metió  
Martín tenten el muy juguétón  
ton ton

*Nota.* Letra de la rima debajo de un botón. Fuente: Kids TV Español Latino (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=qERC6W5dwNo>

## Anexo 18: Actividad 18

### Cuento “Caperucita Roja”



*Nota.* Portada del cuento infantil: La Caperucita Roja. Fuente: Delgado, J. (2022). <https://www.etapainfantil.com/cuento-infantil-la-caperucita-roja>

## Anexo 19: Actividad 19

### Letra de la coreografía “El baile del cuerpo”

Un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover. Tengo un cuerpo y lo voy a mover la mano la otra mano mueve las manos y muévelo así todo el otro muévete aquí tengo un cuerpo y lo voy a mover.

Lo voy a mover. Lo voy a mover. Tengo un cuerpo y lo voy a mover desde la cabeza hasta los pies al hombro, el hombro hombro, hombro y mueve.

Ahí la cabeza mueve tu cabeza y mueve de aquí lo voy a mover. Lo voy a mover. Lo voy a mover. Tengo un cuerpo y lo voy a mover desde la cabeza muévete aquí tengo un cuerpo y lo voy a mover.

Lo voy a mover, Yo tengo un cuerpo y lo voy a cabeza, tengo un cuerpo y lo voy a mover desde la cabeza hasta los muévete, muévete, muévete, muévete, muévete, muévete. Así así así así así Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover. Lo voy a mover.

Lo voy a mover, Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover desde la cabeza hasta los pies tengo un cuerpo y lo voy a mover. Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover desde la cabeza hasta los pies.

Lo voy a mover. Lo voy a mover. Tengo un cuerpo y lo voy a mover desde la cabeza hasta los pies al hombro, el hombro hombro, hombro y mueve. Ahí la cabeza mueve tu cabeza y mueve de aquí lo voy a mover. Lo voy a mover.

*Nota.* Letra de la canción el baile del cuerpo. Fuente: Diverplay baila Coreokids (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

## Anexo 20: Actividad 20

### Cuento “El gato con botas”



*Nota.* Portada del cuento infantil: El gato con botas. Fuente: Anónimo (s/f). <http://www.cuentoscortos.com/cuentos-clasicos/el-gato-con-botas>

## Anexo 21: Actividad 21

### Canción “Si estas feliz”

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...aplaude así...

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...

Si estás de malas, malas, malas,  
zapatea...

Si estás de malas, malas, malas,  
zapatea...

Si estás de malas, malas, malas,  
zapatea...zapatea...

Si estás de malas, malas, malas,  
zapatea...

Si tienes miedo, miedo, miedo di  
¡oh no!...(¡OH NO!)

Si tienes miedo, miedo, miedo di  
¡oh no!...(¡OH NO!)

Si tienes miedo, miedo, miedo di  
¡oh no! Di ¡oh no!

Si tienes miedo, miedo, miedo di  
¡oh no!...(¡OH NO!)

Si tienes sueño, sueño, sueño,  
dormirás...

Si tienes sueño, sueño, sueño,  
dormirás...

Si tienes sueño, sueño, sueño,  
dormirás...dormirás...

Si tienes sueño, sueño, sueño,  
dormirás...

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...aplaude así...

Si estás feliz, feliz, feliz, aplaude  
así...

Nota. Letra de la canción si estás feliz. Fuente: Super Simple Español (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

## Anexo 22: Actividad 22

### La canción del oso canción infantil

¡Mira, que lindo oso! Él busca  
comida Sueña con comer un  
dedo de miel A lo lejos,  
observa un panal Abejitas  
salen, cuando toma el panal

Oso tierno, oso lindo empieza  
a correr Las abejas te  
persiguen zumbando Huye oso,  
huye lejos ¿Cuántos agujones  
afilados te persiguen? ¡Deja  
esa colmena!

No molestes a las abejas  
zumbadoras No confíes tanto  
en tu pelaje denso Si no te  
detienes, te atacarán. Te  
perseguirán y te picarán

Oso tierno, oso lindo, las abejas  
vienen Las abejas te persiguen  
zumbando Huye oso, huye lejos  
¿Cuántos agujones afilados te  
persiguen? ¡Suelta esa  
colmena!

El oso al fin dejó la colmena  
Porque se cansó de tanto correr.  
Pero las abejas no lo dejaron ir.  
Porque el oso las molestó  
mucho

Oso tierno, oso lindo, las abejas  
vienen Las abejas te persiguen  
zumbando Huye oso, huye lejos  
¿Cuántos agujones afilados te  
persiguen? ¡No lo vuelvas a  
hacer!

*Nota.* Letra de la canción del Oso canción infantil. Fuente: Los Amiguitos Canciones Infantiles (2021).

<https://www.youtube.com/watch?v=9-H3YvqEFL0>

## Anexo 23: Actividad 23

### Canción “Juguemos en el bosque”

Juguemos en el bosque, mientras el  
lobo está Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo está  
Y mientras jugamos el lobo dirá Y  
mientras jugamos el lobo dirá  
Me estoy levantando  
Juguemos en el bosque, mientras el  
lobo está Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo está  
Y mientras cantamos el lobo dirá Y  
mientras cantamos el lobo dirá  
Me estoy bañando  
Juguemos en el bosque, mientras el  
lobo está Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo está  
Y mientras bailamos el lobo dirá Y  
mientras bailamos el lobo dirá  
Me estoy vistiendo  
Juguemos en el bosque, mientras el  
lobo está Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo está

Y mientras jugamos el lobo dirá Y  
mientras jugamos el lobo dirá  
Me estoy poniendo los zapatos  
Juguemos en el bosque, mientras el  
lobo está Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo está  
Y mientras cantamos el lobo dirá Y  
mientras cantamos el lobo dirá  
Me estoy peinando  
Juguemos en el bosque, mientras el  
lobo está Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo está  
Y mientras bailamos el lobo dirá Y  
mientras bailamos el lobo dirá  
ja ja ja ¡Ya estoy listo para  
comérmelos a todos!  
¡AAAAAAAAAAH!  
Y mientras corremos el lobo vendrá  
Y mientras corremos el lobo vendrá

*Nota.* Letra de la canción Juguemos en el bosque. Fuente: toycantando (2013). [https://www.youtube.com/watch?v=Jud\\_UWNCp5k](https://www.youtube.com/watch?v=Jud_UWNCp5k)

## Anexo 25: Actividad 25

### Canción “El Pingüino y la Gallina”

¡Eh-jaih!  
Juh, juh-juh-juh-juh-juh  
Jujúpale  
¡Ah-jah-jah!  
Un pingüino alto y bonito  
Nadando llegó del polo  
Se metió en un gallinero  
Para no sentirse solo  
Las gallinas que lo vieron  
De frac y tan extranjero  
Abandonaron al gallo  
Por la pinta del viajero  
Que coqueteaba con una  
Que con la otra se paseaba  
Rara era la gallinita  
Que por su amor no peleara  
Pero al fin de la historia  
Todas al gallo volvieron  
Porque el pingüino era frío  
Mucha pinta y poco fuego  
Así pasa en la vida  
Igual que en el gallinero  
No solo busques la pinta  
Ser fogoso es lo primero  
Apréndete la lección  
Pa' que no te pase luego  
De nada sirve la pinta  
Cuando no tienes el fuego  
¡Ándale, compadre!  
Jah-jay  
Papacito, ¡qué fuerte!

Un pingüino alto y bonito  
Nadando llegó del polo  
Se metió en un gallinero  
Para no sentirse solo  
Las gallinas que lo vieron  
De frac y tan extranjero  
Abandonaron al gallo  
Por la pinta del viajero  
Que coqueteaba con una  
Que con la otra se paseaba  
Rara era la gallinita  
Que por su amor no peleara  
Pero al fin de la historia  
Todas al gallo volvieron  
Porque el pingüino era frío  
Mucha pinta y poco fuego  
Así pasa en la vida  
Igual que en el gallinero  
No solo busques la pinta  
Ser fogoso es lo primero  
Apréndete la lección  
Pa' que no te pase luego  
De nada sirve la pinta  
Cuando no tienes el fuego  
Ah-jah-jah  
Está reque, reque, requetebueno  
¡Cuidao con el gallo peligroso!

*Nota.* Letra de la canción El Pingüino y la Gallina. Fuente: La Granja de Zenón (2015).  
[https://www.youtube.com/watch?v=jKUZsHvjUM&ab\\_channel=LaGranjadeZen%C3%B3n](https://www.youtube.com/watch?v=jKUZsHvjUM&ab_channel=LaGranjadeZen%C3%B3n)

Anexo 3. Instrumento para diagnóstico (pre - test y post - test)

Pre test

T37/85

---

# PLON-R

## 4 años



Cuadernillo de anotación



R. 67 471

Apellidos: Agüinaca Guachamé	Nombre: Yordy Matias
Sexo: Masculino	Fecha de nacimiento: _____
Centro: Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Cádiz	Curso: _____
Fecha de aplicación: 24-10-2022	Examinador: Adriana Espinosa.

 Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A., Fray Bernardino Sahagún, 24, 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España

### Resumen de puntuaciones

	PD	PT
<b>Forma</b> Puntuación total (Máx: 5)	2	25
<b>Fonología</b>	0	
<b>Morfología-Sintaxis</b>	2	retraso
Repetición de frases	0	
Expresión verbal espontánea	2	
<b>Contenido</b> Puntuación total (Máx: 6)		
<b>Léxico</b>		
Nivel comprensivo		
Nivel expresivo		
<b>Identificación de colores</b>		
<b>Relaciones espaciales</b>		
<b>Opuestos</b>		
<b>Necesidades básicas</b>		
<b>Uso</b> Puntuación total (Máx: 3)		
Expresión espontánea ante una lámina		
Expresión espontánea rompecabezas		
<b>Puntuación total PLON-R (Máx: 14)</b>		



Forma

I. Fonología

INSTRUCCIONES: Mira, voy a enseñarte las fotos de... (Nombrar todas las imágenes de cada fonema)  
¿Qué es esto? (Enseñar láminas y repetir la instrucción al principio de cada fonema)

3 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bota	
	cubo	
ch	chino	
	coche	
k	casa	
	pico	
m	mano	
	cama	
n	nube	
	cuna	
p	tubo	
	copa	
t	pata	
	pie	
ue	huevo	
	agua	
st	cesta	
	espada	
sk	mosca	

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	dedo
	nido	unido
f	foca	foca
	café	café
g	gato	dato
	bigote	unabigote
l	luna	luna
	pala	pala
z	sol	sol
	zapato	✓
ia	taza	✓
	lápiz	✓
j	piano	papo
	jaula	jaula
ll	tijera	✓
	llave	✓
r	pollo	✓
	pera	✓
s	silla	✓
	vaso	✓
ñ	mano	✓
	niño	✓
y	payaso	✓

PUNTUACIÓN

0

- 1 punto: ningún error en los fonemas de su edad.
- 0 puntos: cualquier error en los fonemas de su edad. No se computa como error el yeísmo o sustitución de /ll/ por /y/.



Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Me gusta ver la tele.

FRASES:

A. El gato cazó un ratón en el patio.

Producción verbal:

El gato lo un tón en el patio

Número de elementos repetidos

6

B. La maestra tiene cuentos para los niños.

Producción verbal:

la maestra tiene td para los niños.

Número de elementos repetidos

3

PUNTUACIÓN

0

- 2 puntos: 7 o más elementos repetidos de cada frase.
- 1 punto: 7 o más elementos repetidos sólo de una frase.
- 0 puntos: 6 o menos elementos repetidos de cada frase.

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

niños rezando  
niño jugando tobogan  
niño jugando tobogan  
niño subiendo  
niños jugando con la pelota.

Número de frases producidas

3

PUNTUACIÓN

2

- 2 puntos: 3 o más frases producidas.
- 1 punto: 2 frases producidas.
- 0 puntos: 1 o ninguna frase producida.



T37/85

---

# PLON-R

## 4 años



Cuadernillo de anotación



R. 67 471

Apellidos: <u>Aguinsaca Guachamé</u>	Nombre: <u>Yoidy Matias</u>
Sexo: <u>Masculino</u> Fecha de nacimiento: _____	Edad: <u>4-5 años</u>
Centro: <u>Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo</u>	Curso: _____
Fecha de aplicación: <u>24-01-2023</u>	Examinador: <u>Adriana Espinosa</u>

 Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A., Fray Bernardino Sahagún, 24, 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España

**Resumen de puntuaciones**

	PD	PT
<b>Forma</b> Puntuación total (Máx: 5)	5	10
<b>Fonología</b>	1	normal
<b>Morfología-Sintaxis</b>	4	
Repetición de frases	2	
Expresión verbal espontánea	2	
<b>Contenido</b> Puntuación total (Máx: 8)		
<b>Léxico</b>		
Nivel comprensivo		
Nivel expresivo		
<b>Identificación de colores</b>		
<b>Relaciones espaciales</b>		
<b>Opuestos</b>		
<b>Necesidades básicas</b>		
<b>Uso</b> Puntuación total (Máx: 3)		
<b>Expresión espontánea ante una lámina</b>		
<b>Expresión espontánea rompecabezas</b>		
<b>Puntuación total PLON-R (Máx: 14)</b>		



**Forma**

**I. Fonología**

INSTRUCCIONES: *Mira, voy a enseñarte las fotos de...* (Nombrar todas las imágenes de cada fonema)  
*¿Qué es esto?* (Enseñar láminas y repetir la instrucción al principio de cada fonema)

**3 años**

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bota	
	culo	
ch	chino	
	coche	
k	casa	
	pico	
m	mano	
	carra	
n	nube	
	cuna	
p	tacón	
	pato	
t	copa	
	tubo	
ie	para	
	pie	
ue	huevo	
	agua	
st	cerca	
	espada	
sk	mosa	

**4 años**

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	✓
	nido	✓
f	foca	✓
	café	✓
g	gato	✓
	bigote	✓
l	luna	✓
	para	✓
z	so	✓
	zapato	✓
ia	taca	✓
	lápiz	✓
j	piano	✓
	aula	✓
ll	tierra	✓
	llave	✓
r	pollo	✓
	pera	✓
s	silla	✓
	vaio	✓
ñ	mano	✓
	niño	✓
y	paraso	✓

PUNTUACIÓN \_\_\_\_\_ 1

- 1 punto: ningún error en los fonemas de su edad.
- 0 puntos: cualquier error en los fonemas de su edad. No se computa como error el yeísmo o sustitución de /ll/ por /y/.



Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Me gusta ver la tele.

FRASES:

A. El gato cazó un ratón en el patio.

Producción verbal:

El gato cazó un ratón en el patio

Número de elementos repetidos 8

B. La maestra tiene cuentos para los niños.

Producción verbal:

La maestra tiene cuentos para los niños

Número de elementos repetidos 7

PUNTUACIÓN 2

- 2 puntos: 7 o más elementos repetidos de cada frase.
- 1 punto: 7 o más elementos repetidos sólo de una frase.
- 0 puntos: 6 o menos elementos repetidos de cada frase.

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

Los niños juegan en el tobogán.

Los niños están jugando con la pelota

Los niños están felices

Número de frases producidas 3

PUNTUACIÓN 2

- 2 puntos: 3 o más frases producidas.
- 1 punto: 2 frases producidas.
- 0 puntos: 1 o ninguna frase producida.



**Anexo 4.** Escala valorativa de la guía de actividades y registro anecdótico

*Escala valorativa*

Escala valorativa: Primera Semana

Indicadores de evaluación  Niños/as		Identifica los sonidos que escucha			Comprende el significado de un mayor número de palabras			Expresa frases cortas en base al texto narrado por el adulto			Establece la relación entre la imagen y el sonido		
		VALORACIÓN											
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias	x			x			x			x		
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith	x			x				x		x		
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina	x			x				x		x		
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe	x			x				x		x		
5	Calderón Jiménez María Fernanda		x		x					x		x	
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías		x		x					x		x	
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro			x		x				x		x	
8	Flores Cabrera Ashly Nicole			x		x				x		x	
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel			x		x				x		x	
10	González Cabrera Jordy Israel			x		x				x			x
11	Gómez Buri Ian Ismael			x			x			x			x
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián			x			x			x			x
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen			x			x			x			x
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			x			x			x			x
15	León Aguilar Nahomy Melina			x			x			x			x
16	Moreno Duque Alejandra Michelle			x			x			x			x
17	Morocho Morocho Romina Jamileth			x			x			x			x
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra			x			x			x			x
19	Samaniego León Abigail Elizabeth			x			x			x			x
20	Valle Malla Matías Gabriel			x			x			x			x

Abreviatura: Inicial (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Escala valorativa: Segunda Semana

Indicadores de evaluación  Niños/as		Se comunica de manera asertiva con los compañeros			Amplía el vocabulario			Expresa oralmente oraciones cortas			Desarrolla la relación entre la palabra y la imagen		
		VALORACIÓN											
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias	x			x			x			x		
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith	x			x			x			x		
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina	x			x				x		x		
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe	x			x				x			x	
5	Calderón Jiménez María Fernanda	x			x				x			x	
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías	x				x			x			x	
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro		x			x			x			x	
8	Flores Cabrera Ashly Nicole		x			x			x			x	
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel		x			x			x				x
10	González Cabrera Jordy Israel			x		x			x				x
11	Gómez Buri Ian Ismael			x			x		x				x
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián			x			x		x				x
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen			x			x			x			x
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			x			x			x			x
15	León Aguilar Nahomy Melina			x			x			x			x
16	Moreno Duque Alejandra Michelle			x			x			x			x
17	Morocho Morocho Romina Jamileth			x			x			x			x
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra			x			x			x			x
19	Samaniego León Abigail Elizabeth			x			x			x			x
20	Valle Malla Matías Gabriel			x			x			x			x

Abreviatura: Inicial (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Escala valorativa: Tercera Semana

Indicadores de evaluación  Niños/as		Discrimina auditivamente los diversos sonidos de los animales de la granja			Utiliza palabras nuevas para expresar frases cortas			Pronuncia adecuadamente las palabras			Repite trabalenguas sencillos		
		VALORACIÓN											
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias	X			X			X			X		
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith	X			X			X			X		
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina	X			X			X			X		
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe	X			X				X			X	
5	Calderón Jiménez María Fernanda		X		X				X			X	
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías		X			X			X			X	
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro		X				X		X			X	
8	Flores Cabrera Ashly Nicole			X			X		X			X	
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel			X			X			X			X
10	González Cabrera Jordy Israel			X			X			X			X
11	Gómez Buri Ian Ismael			X			X			X			X
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián			X			X			X			X
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen			X			X			X			X
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			X			X			X			X
15	León Aguilar Nahomy Melina			X			X			X			X
16	Moreno Duque Alejandra Michelle			X			X			X			X
17	Morocho Morocho Romina Jamileth			X			X			X			X
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra			X			X			X			X
19	Samaniego León Abigail Elizabeth			X			X			X			X
20	Valle Malla Matías Gabriel			X			X			X			X

Abreviatura: Iniciado (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Escala valorativa: Cuarta Semana

Indicadores de evaluación  Niños/as		Fortalece la vocalización a través de la repetición de las imágenes de la vocal a			Articula adecuadamente los órganos fonadores			Nombra con claridad las imágenes de animales que empiezan con la vocal e			Mejora la pronunciación		
		VALORACIÓN											
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias	X			X			X			X		
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith	X			X			X			X		
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina		X			X			X			X	
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe		X			X			X			X	
5	Calderón Jiménez María Fernanda		X			X			X			X	
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías		X			X			X			X	
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro		X			X			X			X	
8	Flores Cabrera Ashly Nicole			X		X			X			X	
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel			X		X			X			X	
10	González Cabrera Jordy Israel			X		X			X			X	
11	Gómez Buri Ian Ismael			X		X			X			X	
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián			X		X			X			X	
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen			X		X			X			X	
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			X		X			X			X	
15	León Aguilar Nahomy Melina			X		X			X			X	
16	Moreno Duque Alejandra Michelle			X		X			X			X	
17	Morocho Morocho Romina Jamileth			X		X			X			X	
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra			X		X			X			X	
19	Samaniego León Abigail Elizabeth			X		X			X			X	
20	Valle Malla Matías Gabriel			X		X			X			X	

Abreviatura: Iniciado (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Escala valorativa: Quinta Semana

Indicadores de evaluación		Reconoce sonidos vocálicos y relaciona con palabras mostradas en imágenes de las vocales mayúsculas			Discrimina auditivamente los sonidos			Reproduce el sonido de las vocales minúsculas por medio de imágenes			Expresa frases cortas		
		VALORACIÓN											
		Niños/as		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias	X			X			X			X		
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith		X		X			X			X		
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina		X		X			X			X		
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe		X		X			X			X		
5	Calderón Jiménez María Fernanda		X		X				X			X	
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías		X		X					X			X
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro			X	X					X			X
8	Flores Cabrera Ashly Nicole			X	X					X			X
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel			X	X					X			X
10	González Cabrera Jordy Israel			X	X					X			X
11	Gómez Buri Ian Ismael			X	X					X			X
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián			X	X					X			X
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen			X	X					X			X
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			X	X					X			X
15	León Aguilar Nahomy Melina			X	X					X			X
16	Moreno Duque Alejandra Michelle			X			X			X			X
17	Morocho Morocho Romina Jamileth			X			X			X			X
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra			X			X			X			X
19	Samaniego León Abigail Elizabeth			X			X			X			X
20	Valle Malla Matías Gabriel			X			X			X			X

Abreviatura: Iniciado (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Escala valorativa: Sexta Semana

Indicadores de evaluación		Expresa ideas cortas involucrando las emociones			Describe un objeto de acuerdo con su color, forma, tamaño y utilidad			Dramatiza un cuento estableciendo diálogos más complejos			Describir imágenes usando un lenguaje claro con frases coherentes		
		VALORACIÓN											
		Niños/as		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias	X			X			X			X		
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith	X			X			X			X		
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina	X			X			X			X		
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe	X			X			X			X		
5	Calderón Jiménez María Fernanda	X			X			X			X		
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías		X		X				X			X	
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro		X		X				X			X	
8	Flores Cabrera Ashly Nicole		X		X				X			X	
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel		X		X				X			X	
10	González Cabrera Jordy Israel		X		X				X			X	
11	Gómez Buri Ian Ismael		X		X				X			X	
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián		X		X				X			X	
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen		X		X				X			X	
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			X			X			X			X
15	León Aguilar Nahomy Melina			X			X			X			X
16	Moreno Duque Alejandra Michelle			X			X			X			X
17	Morocho Morocho Romina Jamileth			X			X			X			X
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra			X			X			X			X
19	Samaniego León Abigail Elizabeth			X			X			X			X
20	Valle Malla Matías Gabriel			X			X			X			X

Abreviatura: Iniciado (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Escala valorativa: Séptima Semana

Indicadores de evaluación		Narrar un cuento utilizando un lenguaje claro			Identifica los sonidos que escucha			Comprende el significado de un mayor número de palabras			Expresa frases cortas en base al texto narrado por el adulto		
		VALORACIÓN											
Niños/as		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias	X				X		X					X
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith	X				X		X					X
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina	X				X		X					X
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe	X				X		X					X
5	Calderón Jiménez María Fernanda	X				X			X				X
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías		X			X			X				X
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro		X			X				X			X
8	Flores Cabrera Ashly Nicole			X			X			X			X
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel			X		X				X			X
10	González Cabrera Jordy Israel			X		X				X			X
11	Gómez Buri Ian Ismael			X		X				X			X
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián			X		X				X			X
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen			X		X				X			X
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			X		X				X			X
15	León Aguilar Nahomy Melina			X		X				X			X
16	Moreno Duque Alejandra Michelle			X		X				X		X	
17	Morocho Morocho Romina Jamileth			X		X				X		X	
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra			X		X				X		X	
19	Samaniego León Abigail Elizabeth			X		X				X		X	
20	Valle Malla Matías Gabriel			X		X				X		X	

Abreviatura: Inicial (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Escala valorativa: Octava Semana

Indicadores de evaluación		Establece la relación entre la imagen y el sonido			Se comunica de manera asertiva con los compañeros			Amplía el vocabulario			Expresa oralmente oraciones cortas		
		VALORACIÓN											
Niños/as		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguinsaca Guachanama Jordy Matias			X		X				X			X
2	Alvarado Achupallas Bryan Smith			X		X				X			X
3	Alvarado Veintimilla Eimy Valentina			X		X				X			X
4	Cabrera Calva Mariana Betsabe			X		X				X		X	
5	Calderón Jiménez María Fernanda			X		X				X		X	
6	Cornejo Caraguay Anthony Jeremías			X		X				X		X	
7	Chalaco Ortega Josue Alejandro			X		X				X		X	
8	Flores Cabrera Ashly Nicole			X			X			X			X
9	Gaona Flores Yandry Ezequiel			X		X				X			X
10	González Cabrera Jordy Israel			X		X				X			X
11	Gómez Buri Ian Ismael			X		X			X				X
12	Guevara Guachisaca Jhosue Sebastián			X		X			X				X
13	Iñiguez Guamán Noemi del Carmen			X		X			X				X
14	Iñiguez Iñiguez Heidy Milagros			X		X			X			X	
15	León Aguilar Nahomy Melina			X		X			X			X	
16	Moreno Duque Alejandra Michelle		X			X			X			X	
17	Morocho Morocho Romina Jamileth		X			X		X				X	
18	Pintando Guamán Sofia Alejandra		X			X		X				X	
19	Samaniego León Abigail Elizabeth	X				X		X				X	
20	Valle Malla Matías Gabriel	X				X		X				X	

Abreviatura: Inicial (I), En Proceso (EP), Adquirido (A).

Registro anecdótico

Registro anecdótico	
<b>Alumno:</b>	Karoso Coragay Anthony Jeremias
<b>Observador:</b>	Adriano Espinosa
<b>Nivel educativo:</b>	Inicial II
<b>Indicador:</b>	Discrimina auditivamente los diversos sonidos de los animales de la granja
<b>Observación:</b>	<b>Interpretación:</b>
El niño no muestra emoción por la actividad, su producción de habla es muy buena, por cuanto se nota que no hay un retraso	El niño interviene muy bien y comprende manera la actividad.

Registro anecdótico	
<b>Alumno:</b>	Meginsaca Vardy
<b>Observador:</b>	Adriana Espinosa
<b>Nivel educativo:</b>	Inicial II
<b>Indicador:</b>	Pronuncia adecuadamente las palabras
<b>Observación:</b>	<b>Interpretación:</b>
Se distrae demasiado, quiere hacer muy rápido las actividades	El niño no presta atención, pero si puede pronunciar bien.

## Anexo 5. Imágenes fotográficas intervención





**Anexo 6.** Certificación de Traducción del resumen

CERTIFICACIÓN DE TRADUCCIÓN DEL ABSTRACT

Mgs: Lic. Elvia Luzmila Remache Pucahicela

Loja, 5 de marzo de 2023

La suscrita Lic. Elvia Luzmila Remache Pucahicela. **DOCENTE DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA TENIENTE HUGO ORTÍZ** de la ciudad de Loja, a petición de la interesada y en forma legal.

**CERTIFICA:**

Que la traducción del documento adjunto solicitado por la señorita Adriana Sthefanya Espinosa Rodríguez, cedula de ciudadanía C.I. 1106036161, cuyo tema de investigación se titula, **Gamificación y destrezas fonéticas en niños de nivel inicial II de la Escuela de Educación General Básica Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2022-2023**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, Mgs: Lic. Elvia Luzmila Remache Pucahicela. Docente en educación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para fines académicos pertinentes, facultando al portador el presente documento, hacer uso legal pertinente.



Mgs: Lic. Elvia Luzmila Remache Pucahicela

C.I. 1103245575

**ENGLISH TEACHER**