



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Gamificación y lenguaje oral en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en el periodo 2022 - 2023

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

AUTORA:

Yadira Cecibel Rojas Yaguana

DIRECTORA:

Lic. Cisna Piedad Ríos Robles Mg.Sc.

Loja - Ecuador

2023

Certificación

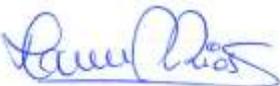
Loja 01 de marzo del 2023

Lic. Cisna Piedad Ríos Robles Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación y lenguaje oral en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en el periodo 2023-2023**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de la autoría de la Srta. **Yadira Cecibel Rojas Yaguana** , con cédula de identidad **Nro. 1105267189**, 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 la respectiva sustentación y defensa.

f) . 

Lic. Cisna Piedad Ríos Robles Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Yadira Cecibel Rojas Yaguana**, 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 del 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: 1105267189

Fecha: 21/04/2023

Correo electrónico: yadira.rojas@unl.edu.ec

Teléfono o celular: 0986318524

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

Yo, **Yadira Cecibel Rojas Yaguana**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación y lenguaje oral en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en el periodo 2023-2023**, como requisito para optar por 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 veintiún días del mes de abril de dos mil veintitrés.

Firma: 

Autora: Yadira Cecibel Rojas Yaguana

Cédula: 1105267189

Dirección: San Cayetano Bajo

Correo electrónico: yadira.rojas@unl.edu.ec

Teléfono: 0986318524

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Cisna Piedad Ríos Robles Mg. Sc.

Dedicatoria

En primer lugar, agradezco a Dios por haberme dado la fuerza y sabiduría en este proceso de formación y cumplir con uno de mis objetivos más anhelados. Todos mis logros obtenidos durante el periodo de estudio se los dedico a mi familia, Ofelia, Verónica, Yomar, Diana, Fabian y a mis tíos quienes siempre estuvieron ahí para darme el apoyo que necesitaba y por haberme motivado para ser mejor cada día, así mismo, le dedico a mi papá Silvio quien es el pilar fundamental en mi vida. A mis amigas de la carrera con quienes compartí mi formación académica y las cuales fueron parte de experiencias y locuras inolvidables.

Yadira Cecibel Rojas Yaguana

Agradecimiento

Mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la facultad de la Educación el Arte y la Comunicación, a la carrera de Educación Inicial de manera especial a las autoridades y docentes por brindarme sus conocimientos, guía y su experiencia para mi desarrollo personal y profesional.

A mi directora de trabajo de Integración curricular Lic. Cisna Piedad Ríos Robles Mg Sc., quien con su paciencia y responsabilidad guio y asesoro paso a paso el presente trabajo investigativo.

De la misma manera expreso mi eterna gratitud a las autoridades de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de manera especial a los niños de Inicial II quienes con su colaboración e interés aportaron para el presente trabajo investigativo.

Yadira Cecibel Rojas Yaguana

Índice de Contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
Índice de Tablas	x
Índice de Figuras	x
Índice de Anexos.....	x
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1 Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico	7
4.1 El Lenguaje Oral	7
4.1.1 Definición.....	7
4.1.2 Importancia del lenguaje oral.....	7
4.1.3 Tipos de Lenguaje.....	8
4.1.3.1 Lenguaje Gestual.	8
4.1.3.2 Lenguaje escrito	8
4.1.3.3 Lenguaje oral.	9
4.1.4 Etapas de desarrollo del lenguaje oral.....	9
4.1.4.1 Etapa prelingüística.....	9

4.1.4.2	Etapa lingüística.....	10
4.1.5	Trastornos del lenguaje oral.....	10
4.1.5.1	Retraso simple del lenguaje	11
4.1.5.2	Inmadurez articulatoria	11
4.1.5.3	Tartamudez o disfemia.....	11
4.1.5.4	Taquilalia	12
4.1.5.5	Cluttering	12
4.1.5.6	Dislalia funcional	12
4.1.6	Componentes del lenguaje oral.....	13
4.1.6.1	Forma	13
4.1.6.2	Contenido.....	14
4.1.6.3	Uso	15
4.1.7	Lenguaje oral y el ámbito educativo.....	15
4.2	Gamificación.....	17
4.2.1	Definición.....	17
4.2.2	Ventajas de la Gamificación	18
4.2.3	Elementos de la gamificación	18
4.2.3.1	Mecánica.....	18
4.2.3.2	Dinámica.....	19
4.2.3.3	Recompensa	19
4.2.3.4	Logro.....	19
4.2.3.5	Entretenimiento.....	19
4.2.3.6	Componentes.....	20
4.2.3.7	Insignia.....	20
4.2.3.8	Avatar.....	20

4.2.4 Tipos de Gamificación	20
4.2.4.1 Gamificación educativa	20
4.2.4.2 Gamificación superficial	21
4.2.4.3 Gamificación profunda	21
4.2.5 Importancia de la Gamificación en la educación	21
4.2.6 Herramientas para Gamificar	22
4.2.6.1 Kahoot.....	22
4.2.6.2 Socrative	22
4.2.6.3 Educaplay.....	23
4.2.7 Gamificación en actividades desconectadas	23
4.2.8 Gamificación y lenguaje oral	23
4.2.9 Gamificación en educación inicial para mejorar el lenguaje	24
5. Metodología	26
6. Resultados	29
6.1 Resultados de la aplicación del pre test Plon-R	29
6.2. Resultados de la aplicación Guía de actividades.....	33
6.3 Resultados de la propuesta alternativa y aplicación del post test.....	36
7. Discusión	38
8. Conclusiones	40
9. Recomendaciones	41
10. Bibliografía	42
11. Anexos	48

Índice de Tablas

Tabla 1. Niveles de desarrollo de la dimensión de forma en los niños del nivel inicial II	29
Tabla 2.. Niveles de desarrollo de la dimensión de contenido en los niños del nivel inicial II...	30
Tabla 3. Niveles de desarrollo de la dimensión de uso en los niños del nivel inicial II.....	31
Tabla 4. Nivel de desarrollo global del lenguaje oral en los niños del nivel inicial II.....	32
Tabla 5. Resultado de la guía de actividades “Me divierto aprendiendo nuevas palabritas.....	33
Tabla 6. Cuadro comparativo del pretest y post-test del test Navarra Aplicada a los niños de inicial II.....	36

Índice de Figuras

Figura 1. Croquis de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Baldivieso	26
---	----

Índice de Anexos

Anexo 1. Oficio de aprobación y designación de director de Trabajo de Integración Curricular.	48
Anexo 2. Guía de actividades	49
Anexo 3. Test PLON-R aplicado como Pre-test.....	103
Anexo 4. Test PLON-R aplicado como post test.....	104
Anexo 5. Escala valorativa de la guía de actividades.	105
Anexo 6. Registro anecdótico.....	106
Anexo 7. Imágenes fotográficas de intervención	107
Anexo 8. Certificado de traducción del resumen.....	110

1. Título

Gamificación y lenguaje oral en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en el periodo 2022 - 2023

2. Resumen

El fin del lenguaje oral es comunicar, su origen y evolución continúa atado a la supervivencia, es el sistema a través del cual usamos palabras habladas para expresar conocimientos, se inicia desde el nacimiento y se engrandece durante toda la vida por ello es primordial ofrecer una estimulación adecuada durante los primeros años de vida y desde ahí lograr que adquieran una comunicación articulada, utilizando nuestro aparato fonador. El objetivo general es determinar cómo la gamificación fortalece el lenguaje oral en los niños del nivel inicial II, este trabajo posee un enfoque mixto, de diseño cuasi experimental, para ello se utilizó métodos como el inductivo, deductivo, analítico y sintético empleados para dar cumplimiento a los objetivos planteados, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento se empleó la prueba de lenguaje oral de Navarra (Test PLON-R), aplicada a una muestra de 25 niños, de 4 a 5 años, de los cuales se descubrió que el 96% de ellos se encontraban en un nivel de retraso, y el 4% se encuentra en un nivel de normalidad, denotando que la mayoría de los niños tienen problemas en la pronunciación de fonemas, repetición de frases y expresión verbal espontánea; Con la finalidad de mejorar estas dificultades, se ejecutó una guía de actividades en base a la gamificación, denominada “Me divierto aprendiendo nuevas palabritas”; logrando buenos resultados por lo que se denota que un 84% de los niños se encuentra en un nivel normal, y el 16% aún necesita mejorar, llegando a la conclusión que las actividades en base a la gamificación mejoró el lenguaje oral en los niños, ya que les permitió un aprendizaje significativo en el aula potenciando la motivación y la concentración de los niños.

Palabras claves: Tipos de Lenguaje, lenguaje oral, gamificación, fonemas, estimulación del lenguaje.

2.1 Abstract

The purpose of oral language is to communicate, its origin and evolution continues tied to survival, it is the system through which we use spoken words to express knowledge, it starts from birth and is enlarged throughout life so it is essential to offer adequate stimulation during the first years of life and from there to acquire an articulated communication, using our phoning device. The general objective is to determine how gamification strengthens oral language in children of the initial level II, this work has a mixed approach, of quasi-experimental design, for this purpose, the methods such as inductive, deductive, analytical and synthetic were used to achieve the objectives set, the technique used was the observation and as an instrument the oral language test of Navarre (PLON-R test) was used, which was applied to a sample of 25 children, from 4 to 5 years old, of whom 96% were found to be at a delayed level, and 4% were at a normal level, indicating that most children have problems with phoneme pronunciation, repetition of phrases and spontaneous verbal expression. In order to improve these difficulties, an activity guide based on gamification was carried out, it was called "I have fun learning new words"; which achieved good results, so that 84% of children are at a normal level, and 16% still need improvement, concluding that activities based on gamification improved oral language in children, since it allowed them a meaningful learning in the classroom by enhancing the motivation and concentration of the children.

Keywords: *Types of Language, oral language, gamification, phonemes, language stimulation.*

3. Introducción

El lenguaje oral es la capacidad que tiene el ser humano para comunicarse, desde que nace tiene la necesidad de expresarse con quienes lo rodean, utilizando gestos, mímicas, sonidos, balbuceos, y de acuerdo a su desarrollo evolutivo puede emitir sílabas, palabras, frases, ampliando su vocabulario hasta lograr una comunicación más fluida

Ansian (como se citó en Bonilla 2016), realizó un estudio en el distrito del Callao con el propósito de identificar los niveles de desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa “Virgen María”. La población estuvo representada por 208 alumnos 3 a 6 años de edad de Educativa Inicial. En lenguaje oral de los niños de 3 años se encontraron en el nivel en riesgo, los de 4 años en el nivel retraso y lo de 5 años en el nivel en riesgo. Por otro lado, en la dimensión fonológica los niños de 3 y 4 años se encontraron en el nivel normal, los niños de 5 años se encuentran en el nivel en riesgo. En la dimensión semántica los niños de 3 se encontraron en el nivel en riesgo, los de 4 y 5 años se encuentran en el nivel retraso. Y en la dimensión pragmática los niños de 3 se encontraron en el nivel en riesgo, los niños de 4 y 5 años en el nivel normal. Por lo cual se ha creído de gran importancia desarrollar estrategias metodológicas apropiadas y dirigidas a los diferentes ámbitos a fin de potenciar el lenguaje oral de los niños, Con base al desarrollo de estrategias se lograron excelentes resultados ya que los niños incrementaron el número de palabras de su vocabulario usual, así como el ser capaces de nombrar otras palabras es decir denominan, describen y narrar ante una lámina dada.

De igual manera como sucede en el Ecuador, Patiño et al. (2017), argumentan que el trastorno del lenguaje es un problema que está presente en el Cantón Chone de la Provincia de Manabí, el más común en los niños, conocido y fácil de identificar, suele presentarse entre los tres y los cinco años con alteraciones en la articulación de los fonemas, cuyas causantes pueden ser, el retraso mental, la hipoacusia, el autismo infantil.

Con respecto al presente trabajo investigativo realizado en la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, se pudo diagnosticar mediante la aplicación del pre test PLON- R a una muestra de 25 niños, además se pudo detectar mediante la observación directa en la realización de nuestras prácticas preprofesionales que existía un alto porcentaje de niños y que presentaban dificultades en el área del lenguaje, debido a que no articulaban correctamente los

fonemas, tenían dificultad en la repetición de frases y omitían algunas palabras, de igual forma se presentaba dificultad en la reproducción de trabalenguas, adivinanzas y poemas, además su lenguaje era poco entendible. Por lo mencionado se realizó la pregunta de investigación **¿Cómo la Gamificación fortalece el lenguaje oral en los niños del nivel Inicial II?**

Por lo tanto, el propósito de la presente investigación tuvo la finalidad de aportar con información relevante sobre la importancia del desarrollo del lenguaje oral, desde edades precoces, la cual contribuye a la adquisición de las habilidades comunicativas, necesarias para que los niños expresen sus emociones mediante el diálogo, fortaleciendo el desarrollo integral tanto en lo cognitivo, afectivo y social, logrando claridad y sean capaces de manifestar sus deseos, sentimientos, pensamientos. Para contribuir a ello, se elaboró y ejecuto una variedad de actividades en base a la gamificación, indispensables en el fortalecimiento de lenguaje oral de los niños a ello se suman la repetición de canciones, trabalenguas, adivinanzas, poemas entre otros, aplicables a los niños de inicial II, permitiéndoles que amplíen su vocabulario, mejoren su pronunciación y articulación de palabras atribuyendo mayor dominio a esta habilidad.

De acuerdo con Salazar (2021), en su investigación mediante aplicaciones de juegos de gamificación como recurso para el desarrollo de las expresiones orales, justificándose su ejecución porque brindará grandes aportes, ya que es moderno, pues es tendencia en la actualidad hacer uso de juegos y además necesarios para los niños y niñas en el plano educativo y como también un apoyo a las familias puesto que pueden hacer uso de estas herramientas virtuales como la gamificación y así mejorar su expresión oral.

De acuerdo a una investigación realizada sobre el Análisis de la Gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral Ojeda (2022), Se logra evidenciar que las estrategias metodológicas aplicadas en clases para el desarrollo de la expresión oral en el nivel inicial se enmarcan a lo común. Se observa que existe bajo conocimiento de plataformas virtuales y de la gamificación como estrategia metodológica. Por ello al explicar la investigación y la idea de brindar a las docentes una guía metodológica de gamificación para el desarrollo de la expresión oral, las docentes se mostraron predispuestas a colaborar y con ganas de aprender más sobre este tema.

Para el desarrollo de este trabajo investigativo se planteó como objetivos específicos: El primero es establecer el nivel de desarrollo del lenguaje oral en los niños de nivel inicial II; el segundo consistió en elaborar y ejecutar una guía de actividades basadas en la gamificación para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial II; y el tercero fue valorar la eficacia de la gamificación para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral.

Para cimentar este trabajo se realizó una revisión exhaustiva de literatura con enfoques de las dos variables como es conceptos, importancias, características, elementos, beneficios; seguido de una metodología necesaria como es de diseño cuasiexperimental con un enfoque mixto y sobre todo con técnicas e instrumentos que aportaron al desarrollo del presente trabajo investigativo.

De igual manera con respecto a los resultados se denota que un 84% de los niños se encuentra en un nivel normal, y el 16% aún necesita mejorar, llegando a la conclusión que las actividades en base a la gamificación mejoraron el lenguaje oral en los niños, ya que les permitió un aprendizaje significativo en el aula potenciando la motivación y la concentración de los niños.

Finalmente se fundamenta que en el presente estudio se lograron avances significativos puesto que los niños mejoraron en la articulación de fonemas, discriminación de sonidos, pronunciación adecuada de las palabras, comprensión de frases, estructuración de oraciones, enriqueciendo su vocabulario con palabras nuevas y su lenguaje era más fluido. Este trabajo contiene título, resumen, introducción, marco teórico, metodología, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones y anexos.

4. Marco Teórico

4.1 El Lenguaje Oral

4.1.1 *Definición*

Es importante conocer lo que significa el lenguaje oral, siendo la capacidad del ser humano que sirve para comunicarse a través de un sistema específico de signos sonoros denominado lengua, que permite comprender un determinado mensaje, es decir, se requiere de este sistema para llegar a un objetivo de entendimiento común.

Para Machado y Rodríguez (2022), el lenguaje oral es un conjunto de símbolos lingüísticos. Es decir, son una serie de sonidos distintos y ordenados que generan silabas, palabras y oraciones. Es una herramienta útil que seguirá evolucionando y debe hacerse de manera fluida y organizada para que los involucrados en el proceso de comunicación puedan entenderse entre sí.

Es aquí donde se pone en marcha la inteligencia y la memoria, siendo así una capacidad innata que todos los humanos poseemos y vamos desarrollando con el tiempo para mantener la comunicación con el mundo social en el que vivimos. El lenguaje permite que nos expresemos con las personas del entorno donde nos desarrollamos, clave fundamental para la interacción social y adecuadas relaciones interpersonales (Pérez, 2021).

4.1.2 *Importancia del lenguaje oral*

La importancia del lenguaje oral, radica en la interacción del niño con las personas en su entorno, sea como emisor o receptor, y a través del mensaje se irá potenciando su desarrollo cognitivo, como bien lo indica (Serna, 2020). En la etapa escolar infantil, el desarrollo del lenguaje oral reviste de gran importancia, toda vez que es la herramienta que contribuye para que el niño obtenga aprendizajes satisfactorios que serán la base de conocimientos posteriores.

La importancia de la comunicación oral no se limita a la transmisión de la palabra, sino que también ayuda a mejorar la atención y otras actividades propias de la comunicación escrita, mostrando en este sentido la estrecha relación que existe entre el habla y la comunicación escrita, lo que ayuda a desarrollar antes dicho sistema mental. comienza en las primeras etapas de la vida (Romero, 2021). En el ámbito de la Educación Infantil, es una de las herramientas más importantes

a la hora de transmitir los conocimientos, la literatura en donde se debe dar énfasis la necesidad de promover el acercamiento efectivo de los más pequeños a la literatura donde se integra la lengua y escritura, es importante proporcionarles experiencias lúdicas y divertidas a través de las recitaciones, dramatizaciones, cuentacuentos, para que jueguen mientras aprenden a hablar correctamente.

Por tanto, es muy importante que el niño logre el desarrollo óptimo de su lenguaje oral en la etapa de educación infantil, ya que será el instrumento que le permitirá obtener los aprendizajes necesarios para su desenvolvimiento académico y que son las bases para que el niño adquiriera los conocimientos posteriores que le abrirán las posibilidades para gozar de un futuro laboral satisfactorio siendo un ser útil a la sociedad.

4.1.3 Tipos de Lenguaje

Los seres humanos utilizan diferentes tipos de lenguaje para comunicarse ya que es la clave esencial para relacionarse con el mundo, siendo así que la comunicación y el lenguaje van de la mano para la expresión de ideas, pensamientos y emociones.

4.1.3.1 Lenguaje Gestual. Se utiliza mediante gestos corporales y otras señales de contacto que se puede mantener una comunicación sin la necesidad de decir una sola palabra. (García, 2018).

Los niños antes de adquirir el lenguaje comprenden y utilizan el gesto de señalar, bien para solicitar algo, que se denominan gestos protoimperativos, o bien para proporcionar alguna información, que son gestos protodeclarativos.

4.1.3.2 Lenguaje escrito. Se refiere a la transmisión de información de un mensaje escrito que va de un emisor a un receptor, es por ello que es uno de los mejores inventos de la humanidad y gracias a este tipo de lenguaje se ha podido plasmar recuerdos que hoy en día son relatados oralmente (Ruiz, 2016).

Por otra parte, el lenguaje escrito es intencional y necesita ser aprendido de alguien que enseña, por eso se asevera que culturalmente este tipo de lenguaje es un logro importante para el

avance de la sociedad. El lenguaje escrito se caracteriza por ser planificado, intencional, formal y segmentado.

4.1.3.3 Lenguaje oral. De acuerdo con Valdunquillo (2019), el lenguaje oral “es el producto de la interacción entre un preprograma biológico seleccionado filogenéticamente y contextos sociales significativos” (p. 36); en este sentido, se puede decir que el lenguaje oral es espontáneo, continuo, que sigue una secuencia lógica y que está íntimamente ligado a los procesos fonológicos, morfosintácticos y pragmáticos. Entendido así, este tipo de lenguaje sigue reglas y procesos establecidos, sin los cuales no sería posible la comunicación y por ende no se podrían expresar ideas, emociones, sentimientos, etc.

En este orden de ideas, el lenguaje oral son sonidos que siguen una estructura gramatical que le dan cierto sentido para formar palabras y oraciones que tiene como objetivo permitir una comunicación entre las personas y gracias a éste la sociedad ha evolucionado desde los inicios de las primeras civilizaciones hasta nuestros días.

4.1.4 *Etapas de desarrollo del lenguaje oral*

Según Alonso (2017), hay dos etapas del desarrollo del lenguaje en las que el niño avanza de manera gradual, estas son las etapas, prelingüística y lingüística.

4.1.4.1 Etapa prelingüística. También considerada como la etapa del balbuceo, se da desde los 5 meses hasta el inicio del segundo año esta edad los niños hacen varios sonidos con sus órganos bucales ya que esta habilidad es innata, ya que se da el, gorjeos, el balbuceo y luego pasan a la imitación en la que los niños empiezan a producir algunos fonemas, ya empieza la concentración fonética esto es solo al lenguaje que escuchan en su entorno, es decir, que identifican con gran facilidad el lenguaje de la casa.

4.1.4.2 Etapa lingüística. A partir de los 8 meses el niño empieza el niño se desplaza de manera independiente y va descubriendo un mundo nuevo y es aquí donde emplea intencionalmente el lenguaje expresando ideas y acatando órdenes sencillas, organiza consistentemente los fonemas para variar el sentido de sus producciones vocálicas y usa principalmente las consonantes /m/, /n/, /p/, /b/, /t/ de forma relativamente estable (Lòpez, 2020).

Con estos vocablos, a los 18 meses, inician la producción de estructuras gramaticales de dos elementos, incluyendo adverbios de lugar (“ahí tá”), estructuras interrogativas (“¿on tá?”) y algunas negativas (“no quele”).

Entre los 20 y 24 meses, se produce una explosión de vocabulario de 300 a 400 palabras, adquieren entre 5 y 9 por día hasta los 6 años. Además, expresan las primeras oraciones simples compuestas, oraciones negativas e interrogativas, así como dominio de la concordancia de número.

A partir de los 2 años, el vocabulario aumenta significativamente, por lo que se conoce esta etapa como el “boom del lenguaje” (500 palabras). Los niños comienzan a desarrollar la habilidad básica para interactuar de forma comunicativa. Sus estructuras gramaticales ya poseen tres elementos (sujeto – verbo – complemento), aparecen pronombres posesivos (“mi juguete”, “es mío”). En tal sentido, a los 2 años, el niño dice su nombre, conversa con él y sus juguetes; identifica partes de su cuerpo; comprende preguntas e instrucciones simples; emplea pronombres personales.

A los 3 años, podemos observar a un niño que domina la producción de los fonemas /m/, /n/, /ñ/, /p/, /k/, /f/, /y/, /l/, /t/, /ch/, /s/ a través del manejo de palabras (1200 aproximadamente) emplear oraciones interrogativas con pronombre, de negación y compuestas; la conjugación de verbos en tiempo presente y pasado, pronombres de primera, segunda y tercera persona, adjetivos y adverbios; comprender nociones espaciales (arriba, abajo, adelante, atrás); conocer su apellido, sexo, nombre de la calle en donde vive; usar formas posesivas (mío, tuyo); comprender y producir frases; mantener una conversación respetando los turnos de conversación.

4.1.5 Trastornos del lenguaje oral

Los trastornos del lenguaje son problemas que se pueden encontrar frecuentemente en un aula de educación inicial. Un trastorno del lenguaje en el niño modifica su interacción con el

entorno provocando alteraciones en la actitud y en la manera de expresarse lo que interfiere en el desarrollo del niño (Llorente, 2016).

4.1.5.1 Retraso simple del lenguaje. Según Busto (como se citó en Rodríguez 2019), define al retraso simple del lenguaje como un trastorno fonológico leve, en los aspectos del lenguaje fonético fonológico, morfosintáctico, léxico, se caracteriza porque aparecen las primeras palabras más tarde de los dos años, no presentándose alteración evidente en las capacidades mental, sensorial, motora o relacional, la característica fundamental es el retraso en el lenguaje productivo, junto a una aparente buena comprensión.

Con todo ello se puede deducir que el retraso simple del lenguaje, es un desfase del nivel del desarrollo lingüístico del niño, quién no presenta alteraciones mentales, sensoriales, motoras o relacionales.

4.1.5.2 Inmadurez articulatoria. De acuerdo con Herrezuelo (2014), es un trastorno producido por dificultades fonológicas, que afecta a la pronunciación de las palabras y frases, pero no a la pronunciación de fonemas o sílabas aisladas. Se da después de los 4 años. Es producida por una mala ordenación y diferenciación de los fonemas en las palabras.

Por tanto, puede producirse: - Omisiones de fonemas o de sílabas enteras - Confusiones y sustitución de fonemas - Duplicaciones de sílabas (/títate/por/quítate/) - Inversiones silábicas, este trastorno puede estar asociado a dislalias, con el tiempo desaparece ya que se trata de un desfase cronológico.

4.1.5.3 Tartamudez o disfemia. Perturbación en el habla caracterizada por la falta de fluidez en el habla, que presenta repeticiones o bloqueos, interrumpiendo el ritmo del lenguaje puede provocar interacciones en las relaciones sociales. Cabe indicar que aparece a temprana edad y su evolución varía con el tiempo (Lopez, 2020).

Según Herrezuelo (2014), la tartamudez aparece entre los 3 y los 4 años y va aumentando progresivamente hasta la edad adulta con periodos de remisión o desaparición. Existen diferentes tipos a nivel sintomático: - Tónica: Caracterizada por bloqueos iniciales y fuertes espasmos. - Clónica: Caracterizada por repeticiones de sílabas iniciales y espasmos leves. - Mixta: Caracterizada por ser una combinación de los dos anteriores.

De igual forma, Millán (2018), sostiene que la disfemia o tartamudez afecta la fluidez del habla, ya que dificulta la expresión verbal adecuada de modo brusco. Además, se acompaña del discurso inadecuado otros síntomas que afectan a la coordinación fono respiratoria y muscular que colaboran al surgimiento de emociones negativas.

4.1.5.4 Taquilalia. De acuerdo con Epinosa y Massa (2012), la taquilalia, también llamada taquifemia es un trastorno del habla donde el individuo habla muy deprisa y por lo general estas personas confunden las sílabas o acortan las palabras.

Con excepción de su familia, las personas que están a su alrededor no les entienden, aunque el trastorno sea más evidente para estos individuos con las personas que conozcan. Este trastorno suele presentarse a cualquier edad, Cuando se presenta en la niñez, su grado de evolución es cada vez con mayor rapidez.

Si la maestra de los niños con taquilalia les presta una atención adecuada se dará cuenta de trastorno del niño rápidamente y así se por a corregir al niño a tiempo. El tratamiento más que se recomienda son ejercicios de respiratorios y de relajación, masajes, gestos faciales, entre otros que ayuden al infante con su fluidez.

4.1.5.5 Cluttering. Como plantea Herrezuelo (2014), es un trastorno fonético de fluidez caracterizado por la rapidez de pronunciación produciendo distorsiones en el ritmo y en la articulación. Los sonidos son dislocados, mal articulados u omitidos; las palabras se repiten y las sílabas se unen unas con otras.

4.1.5.6 Dislalia funcional. Es la alteración del lenguaje oral, que consiste en una mala pronunciación o articulación de las palabras, como consecuencia de una dificultad para pronunciar uno o varios fonemas. Es ocasionada por alteraciones funcionales de los órganos periféricos del habla: lengua, labios, paladar, mejillas y dientes; sin que haya lesiones físicas o malformaciones como bien lo indica (Mamani, 2019).

Por tanto, los defectos dislálicos que presentan los niños no son debido a causas anatómicas, ni las lesiones nerviosas; más bien son un problema de pronunciación.

“En algunos casos el niño dislábico tiene conciencia de su inadecuada articulación e intenta corregirse imitando la articulación correcta del adulto, pero sus órganos no responden y no encuentra el movimiento correcto que debe realizar para pronunciar un sonido correctamente” (Alonzo, 2010).

Los problemas de dislalia son muy comunes en los niños menores de siete años, estos afectan la capacidad de expresión verbal y por ende la comunicación. Esta es la edad que los niños acuden al jardín de infantes para iniciar su educación y socialización en el ambiente escolar. Se puede afirmar a que la dislalia dificulta la comunicación del niño, afectando a otros ámbitos de su desarrollo como la seguridad, confianza, autoestima, aprendizaje, desarrollo de la personalidad, adaptación social y rendimiento escolar en general.

4.1.6 Componentes del lenguaje oral

El desarrollo del lenguaje en el ser humano ocurre en varias etapas que inician desde el momento mismo del nacimiento. Existen dos teorías del desarrollo de lengua, la primera llamada “natalista” propone que los niños nacen con una habilidad nata para el lenguaje y la otra, llamada “interaccionista”, propone que el lenguaje es aprendido y desarrollado por medio de la interacción social.

4.1.6.1 Forma. Según Fernández (2007), en cuanto al componente de la forma, el lenguaje se presenta como resultado de un desarrollo progresivo basado en habilidades naturales de dominio general, que se va construyendo de manera que llega a organizarse como un conjunto de procesos autónomos o específicos.

De tal manera que, uno de los módulos del sistema cognitivo sería el lenguaje, en el que está integrado, una serie de módulos o submódulos lingüísticos como el sistema sintáctico, morfológico, léxico y fonético, que surge en torno a los dos años, cuando se empieza a combinar las palabras para expresar significados, ya sea por el habla telegráfica (“nene come”) o hiper regulación de los verbos (“dijió”).

Hay estudios que demuestran que, desde los primeros minutos de vida, los recién nacidos empiezan a realizar ya una serie de sonidos paulatinos, sincronizados con los fonemas, las sílabas,

las palabras que oyen, y que, desde los tres días, los bebés responden de maneras distintas a palabras diferentes. Ello no quiere decir que discriminen fonemas (Herrera et al., 2008).

Un niño con dieciocho meses de edad, responde ya a determinadas órdenes, pero eso tampoco quiere decir que discrimine en fonemas. Discriminar es ser capaz de apreciar las similitudes y diferencias entre los sonidos del habla y percibir es analizar acústicamente esos sonidos. En educación infantil, la percepción de los sonidos no hay que trabajarla tanto con los niños que tengan una capacidad auditiva normal pero la asimilación de fonemas sí.

La adquirir los fonemas, los niños atraviesan por una etapa de silencio por la cual se dedican a una escucha intensa que les permite aprender a discriminar fonemas. Después, comienzan a utilizar una serie de rasgos distintivos y van oponiendo sonidos en función de la presencia o ausencia de dichos rasgos. La primera distinción que aprenden es vocal + consonante. En segundo lugar, aprenden el modo de articulación nasal y a oponer las consonantes nasales a las que no lo son. Después van a aprender a oponer las bilabiales y dental/alveolar.

4.1.6.2 Contenido. Contenido o de la semántica incluye el conocimiento de los objetos, las relaciones entre objetos y las relaciones de sucesos. Este componente evoluciona a partir de la interacción entre los componentes biológicos, psicológicos y sociales del individuo (Zanón, 2007).

Las primeras realizaciones fonéticas de los niños son: gritos, llantos, balbuceos, no tienen un contenido semántico diferenciado. Son producciones sonoras que acompañan a las emociones. A partir del tercer mes, se desarrolla el denominado “análisis auditivo”, en el que el niño comienza a diferenciar los ruidos exteriores de sus propias emisiones, lo cual es un paso muy importante y fundamental para el desarrollo de la comunicación.

Aunque los niños emiten la primera palabra en torno al noveno mes, es entre los dos y dieciocho meses, cuando los niños empiezan a comunicarse mediante emisiones “mamá”, “fue”, “papá”, etc. Los estudiosos del lenguaje infantil denominan estas emisiones de dos maneras: holofrases o palabras-frases. Se llaman así porque funcionan como si fueran frases y no se pueden considerar solamente palabras. En cada caso, transmitirá una intención; son verdaderos actos de habla (es un término con el que nos referimos a enunciados que tienen una intención comunicativa y se pueden categorizar).

4.1.6.3 Uso. La vertiente del uso, es el componente pragmático del lenguaje que está compuesto por el contexto y el uso del lenguaje. El contexto comprende los aspectos cultural y social, natural (espacial, temporal y personal), cognitivo y lingüístico; en cambio, el uso subsume aspectos como intenciones, clave de significación, cooperación e implicación entre hablantes. Estos aspectos, en el proceso de adquisición y desarrollo del lenguaje se manifiestan a partir de los doce meses, cuando los niños comienzan a introducir un tema de conversación (Altamirano, 2007).

Entre los dos y tres años, además de conservar esa capacidad de introducción del tema conversacional, adquieren la capacidad de mantenerlo durante dos o tres turnos. Hacia los tres años y medio, normalmente ya son capaces de introducir el tema y mantenerlo durante más de tres turnos y de finalizarlo conscientemente. A partir de los cuatro o cinco años, el niño ha adquirido los aspectos más relevantes del lenguaje (comprensión y expresión), los cuales se van incorporando, activando y haciendo que surjan nuevas habilidades y conocimientos para expresar significados, inicialmente gestuales y gradualmente lingüísticos.

A partir de las edades de uno o dos años, los niños pueden involucrarse en conversaciones en donde toman turnos para hablar. A la edad de tres, los niños pueden comprender la intención del mensaje recibido. Por ejemplo, una madre puede preguntar ¿quieres leche? Y el niño entiende que ahora puede hablar para contestar a la pregunta. A la edad de seis y más adelante el niño es capaz de sostener conversaciones más complejas como por ejemplo hablar por teléfono.

4.1.7 *Lenguaje oral y el ámbito educativo*

Según Chávez (2017), el lenguaje oral es imprescindible en la vida del niño ya que aprende a comunicarse oralmente con otros cuyo lenguaje es menor al de los adultos, y este desarrollo corresponde a la etapa escolar, lo cual le será de apoyo para su óptimo desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje escolar. Para el aprendizaje académico y la socialización con otros dentro y fuera de la escuela, el aprendizaje continuará mejorando con el tiempo hasta que el niño se comunique con fluidez y claridad.

Por lo antes mencionado, la educación inicial cumple un papel fundamental en la vida del alumno puesto que le brinda la oportunidad de hablar y escuchar sobre distintos temas a los que tratan en su entorno familiar, disfrutando de la oportunidad de escuchar cuentos, cantar, decir

rimas, describir imágenes o situaciones lo que le permitirá ir ampliando cada vez más su vocabulario.

En otras palabras, el jardín de infancia amplía su universo, sus significados, su vocabulario y su estructura lingüística a las circunstancias en las que entra en contacto con los niños. Esto crea en ellos la necesidad de hablar sobre diferentes temas y explorar diferentes usos del lenguaje, buscando la forma más adecuada de satisfacer estas necesidades expresivas (Vernon y Alvarado, 2014).

Es un hecho que la educación inicial ofrece grandes beneficios a los niños en el ámbito educativo y social, por eso es esencial que las escuelas cuenten con los recursos necesarios para favorecer las necesidades de los niños.

La obligación del docente es favorecer el lenguaje oral en los niños ya que este les permitirá abrirse al mundo para satisfacer sus necesidades y lograr un mejor desarrollo. La escuela y las experiencias comunicativas que exploran los niños les permiten desarrollar lo que saben y han aprendido fuera del ambiente escolar, así como la interacción estudiante-alumno. Los profesores enriquecen enormemente el lenguaje del niño.

4.2 Gamificación

Para Rodríguez et al. (2019), establecen que “La gamificación puede ser una herramienta de aprendizaje universal, lo que evidencian las múltiples incorporaciones de juegos en la enseñanza” (p.5). La gamificación fomenta la participación, la creatividad y la curiosidad, motiva a los alumnos por aprender porque están interactuando de manera directa en un entorno natural que le genera mucha confianza, es un escenario propicio para el aprendizaje

4.2.1 Definición

De acuerdo con Marín (2015), la gamificación es una técnica de aprendizaje que conlleva a que el estudiante aprenda de forma divertida a través del juego, dando la oportunidad de que pueda ejercer su dominio sobre un determinado tema acompañado de la motivación, para obtener mejores resultados, una mejor integración de determinados conocimientos, la mejora de determinadas habilidades, o el elogio, la premiación de determinadas acciones, entre otros muchos objetivos. Esta forma de aprendizaje está ganando terreno en los métodos de formación debido a su carácter lúdico, facilitando la transmisión de contenidos de conocimiento de una forma más lúdica, creando una experiencia de usuario positiva.

Refiriéndose al juego como una estrategia lúdica, se puede utilizar en diferentes contextos, lo que significa que hoy en día existen muchas plataformas digitales que permiten a los docentes crear diversidad de juegos. Estas actividades están prefabricadas por el maestro, lo que la convierte en una herramienta digital muy divertida para crear temas de clase, donde los estudiantes compiten para recolectar monedas, ganar medallas, subir de nivel y muchas otras funciones que brindan las plataformas.

En este caso, la tecnología es el elemento básico que acompaña a los docentes, pero también hay que señalar que la gamificación no solo está encaminada a desarrollar actividades digitales, es mucho más interesante y amena cuando se realiza con los elementos del entorno, donde se revelan los movimientos del cuerpo, las estrategias de éxito se comparten entre los compañeros y, a través del lenguaje, pueden crear estrategias para lograr un objetivo específico del juego.

4.2.2 Ventajas de la Gamificación

Para Moreno (2021), la gamificación es una de las tendencias educativas más interesantes entre los alumnos y se utiliza como una metodología que combina juego y aprendizaje. Consiste en utilizar una variedad de herramientas y recursos destinados a motivar a los estudiantes y lograr un mejor rendimiento académico. Por lo tanto, es una forma de lograr que estudiantes participen en diversas actividades que los inspiren.

Algunas de las ventajas de este enfoque son:

- Motivar a los estudiantes.
- Desarrollar habilidades y destrezas relacionadas con la participación y la colaboración.
- Apoyar el desarrollo de capacidades digitales.
- Facilitar la colaboración.

Hoy en día, hay muchas formas de introducir la gamificación en la educación, y paradójicamente, los videojuegos son solo una fuente de inspiración, pero en realidad no existen, pero también hay herramientas para mostrar los juegos a través de preguntas y actividades. Extraer elementos, dinámicas o ideas de estos juegos y aplicarlos en el aula para hacer el aula más interesante.

4.2.3 Elementos de la gamificación

Conocer los elementos que componen la gamificación es importante para determinar qué elementos encajan en las actividades de doctrina que hemos diseñado. Se muestran tres grupos que se consideran esenciales para la implementación del elemento de juego.

4.2.3.1 Mecánica. Considera que la mecánica de juego es un conjunto de reglas que se van a utilizar en el aula para conseguir mantener a los alumnos motivados a lo largo de las diferentes actividades que tienen como reto avanzar de una forma divertida en su proceso de aprendizaje, manteniendo una motivación para lo cual buscan producir juegos divertidos, videojuegos o aplicaciones de todo tipo (Contreras y Eguia, 2016).

La mecánica prevé un conjunto de reglas que permiten a los jugadores disfrutar y comprometerse con diferentes desafíos, así como un camino para alcanzar la meta. El usuario necesita sentirse consciente, lo que premia no solo el resultado sino también el esfuerzo.

4.2.3.2 Dinámica. Ribeiro (2020), indica que la dinámica de juego es parte integral del desarrollo de cualquier actividad, se pueden definir también como las necesidades que se satisfacen mientras se participa en una actividad y es imperativo que los jugadores tengan una comprensión completa de qué dinámica de juego se está realizando. El objetivo del juego es motivar, involucrar y despertar la curiosidad del alumno para realizar la actividad.

4.2.3.3 Recompensa. Definen las recompensas como una mecánica que incentiva a reforzar las acciones cumplidas, el esfuerzo o los logros del estudiante. La consecución de una tarea, actividad o reto por sí mismas son recompensas, sin embargo, si esta se acompaña de elementos concretos como medallas, insignias, puntos, hará que el estudiante se sienta más atraído e interesado (Aguilar et al., 2019).

Dicho con otras palabras, son los beneficios que otorgan después de lograr un resultado en particular sobre todo en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

4.2.3.4 Logro. Cornejo (2022), plantea que logro es una meta que se alcanza ante un desafío, la cual puede ser progresivamente, es decir, en la medida que se avanza aumenta su complejidad. Para alcanzar un logro hay que trazarse objetivos, establecer parámetros para trabajar en equipo.

También la respuesta que obtienes al lograr un resultado particular en un curso, pero a diferencia de las recompensas, no representa necesariamente una ventaja. Demostrar que se ha logrado un objetivo es solo un factor decisivo.

4.2.3.5 Entretenimiento. La gamificación se entiende básicamente como aplicar la dinámica de un juego en un entorno no lúdico con fines de aprendizaje, pero el entretenimiento sigue existiendo y estimula el interés de los participantes.

4.2.3.6 Componentes. Según Dynamic (2021), se refiere a la forma en que la mecánica del juego y la dinámica interactúan con el arte para producir resultados emocionales.

4.2.3.7 Insignia. Una insignia o ficha para lograr un objetivo específico. En el juego, recibirás dinero para comprar vida, objetos y poder. En la vida real, estas insignias son premios o reconocimientos que se entregan a los participantes.

4.2.3.8 Avatar. Es la identificación virtual que el usuario elige para representar el avatar en el juego. En el juego, puedes ser un jugador exitoso para alcanzar tus objetivos, un explorador al que le encanta descubrir lo desconocido, un competidor que tiene ventaja sobre los demás o un socialista que chatea e interactúa.

4.2.4 Tipos de Gamificación

La gamificación es un nuevo concepto que poco a poco va ganando popularidad, muchas personas desconocen su aparición, su aplicación se ve reflejada en muchos ámbitos, a continuación, hablaremos de los tipos de gamificación:

4.2.4.1 Gamificación educativa. Al hablar de una tendencia basada en la unificación de los conceptos de gamificación y aprendizaje. La gamificación en sí misma potencia el proceso de aprendizaje basado en el uso de juegos (videojuegos en este caso), favorece la cohesión, la integración, la motivación de contenidos y un proceso de aprendizaje educativo efectivo que fomenta la creatividad personal. Uno de los mayores potenciales en la educación es estimular la curiosidad por el conocimiento, desarrollar habilidades, aumentar la autoestima y aumentar el valor en uno mismo y en la comunidad, por lo que, en general, para el uso de videojuegos, es necesario superar su actitud negativa (Díaz, 2015).

La gamificación crea un entorno nuevo, más relajado y agradable. La educación tradicional está desapareciendo porque no hay peligro de cometer errores, pero está motivado para alcanzar metas y controlar el aprendizaje. El propósito de este proceso es influir en el comportamiento, aumentar la motivación y fomentar la interacción y participación de los estudiantes.

4.2.4.2 Gamificación superficial. Esta se reduce a la entrega de puntos, insignias o tabla de clasificaciones, lo que satisface la necesidad de competición entre los estudiantes, favoreciendo la motivación.

4.2.4.3 Gamificación profunda. Está interconectado con casi todos los principios de motivación interna y contempla un mayor número de factores.

De esta manera, llegamos a la conclusión de que la gamificación aplicada en el ámbito educativo trae muchos beneficios para los estudiantes, docentes y padres. Pues, al hacer más dinámico y divertido el aprendizaje, mejora la conducta de las personas en cuestión, haciéndolos más receptivos a nuevos retos.

4.2.5 *Importancia de la Gamificación en la educación*

La gamificación se ha vuelto tan importante durante la enseñanza debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y aprendizaje “La importancia primordial de la gamificación es que es una estrategia transformadora que rompe los moldes del proceso tradicionalista de enseñanza y aprendizaje” (Badoiu et al., 2020, p. 488).

Asimismo, se puede decir que la gamificación es importante en un contexto educativo ya que proporciona un ambiente interactivo y agradable para los niños en la escuela. Lo que el docente considere adecuado para brindar las condiciones adecuadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Del mismo modo, Fernández et al. (2018), afirma que la gamificación está diseñada para crear el mismo nivel de dinamismo que desbloquear un juego. Desde este punto de vista, es comprensible que la gamificación sea importante porque es un diseño atractivo para los estudiantes.

La gamificación es una herramienta que se puede utilizar para combatir el estrés que se puede producir en la educación, ya que estará a disposición de los alumnos con este interesante y ameno bagaje educativo y podrán desarrollar cómodamente las actividades que realizan los docentes. De igual forma, la gamificación es importante porque nos permite potenciar el proceso educativo de la educación tradicional con el fin de evaluar los resultados obtenidos.

En conclusión, el resultado es una nueva tendencia mundial conocida como gamificación. No es solo para crear juegos. Se trata de crear contextos de aprendizaje y enseñanza relacionados con el entorno del juego, desarrollando nuevos conceptos, ideas, procesos de conocimiento para los alumnos, mezclando y aplicando métodos de estudio. El objetivo de la gamificación es motivar a los alumnos a través de diversas técnicas que les permitan aprender de una manera divertida, interesante y diferente.

4.2.6 Herramientas para Gamificar

Según afirma Pegalajar (2021), las herramientas de gamificación propuestas en las distintas investigaciones, muchas de las publicaciones revisadas incluyen como sistemas de gamificación aplicaciones TIC basadas en la realización de cuestionarios de elección múltiple, como puedan ser: ¡Kahoot!, Socrative, educaplay.

4.2.6.1 Kahoot. Esta herramienta integra el juego como elemento importante para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda, pero teniendo la conciencia de que lo está haciendo desde una perspectiva lúdica. De esta manera, su principal objetivo consiste en incrementar la satisfacción del estudiante, así como una mayor implicación en su propio aprendizaje.

Kahoot es uno de los recursos creados bajo el concepto de gamificación y cumple con todos los elementos: mecánicas, dinámicas y componentes. Es decir, se vale de puntuaciones, tabla de posiciones, mide el logro de cada participante lo que permite dar una retroalimentación. Todos estos elementos juntos, genera motivación y mayor interacción entre los estudiantes.

4.2.6.2 Socrative. Socrative es una plataforma virtual la cual permite a los docentes y estudiantes conectarse a través de sus dispositivos móviles tales como celular, table o computador portátil estando en clases. Socrative es una plataforma gratuita donde cada profesor puede crear su propia cuenta y cuestionario para que los estudiantes respondan en un tiempo determinado (Frías et al., 2015).

4.2.6.3 Educaplay. Pérez (cómo se citó en Orrego y Aimacaña, 2018), menciona que Educaplay es una plataforma que permite a profesores y alumnos diseñar un conjunto de actividades educativas online actualmente cuentan con 17 tipos de actividades educativas y recreativas para las cuales cuentan con un video tutorial que describe paso a paso cómo realizarlas, al que tienen acceso todos los usuarios, seguido de una breve descripción de algunas actividades: Relacionar Mosaico, a través de esta actividad podrás unir pares de elementos. Videoquiz, que permite a los estudiantes ver videos y durante el desarrollo del video responder preguntas relacionadas con este video o aplicar lo que han observado, ayuda a retener y conectar el conocimiento previo con el nuevo conocimiento presentado en el video, además, puede trabajar con los estudiantes, interesantes actividades como búsqueda de palabras, crucigramas, columna de enlace, búsqueda de palabras, video cuestionario, mosaicos, rompecabezas, trucos de palabras y más.

Es una herramienta atractiva y fácil de manejar, se puede e insertar imágenes y archivo de audio (esencial para los niños no lectores), no se necesita instalar ningún programa en el ordenador, ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

4.2.7 *Gamificación en actividades desconectadas*

Bell (como se citó en Posso 2017), las actividades de gamificación están desarrolladas para aplicarse de manera tanto física y mediante un computador, ahora existe una metodología de enseñanza que no usa dispositivos digitales para la enseñanza de acuerdo a las necesidades educativas de los niños, a través de las “actividades desconectadas”, estas pueden ser; coreografías, juegos de mesa, juegos tradicionales, acertijos, origami, rompecabezas, entre otros. Algunas son simplemente adaptaciones de ideas y juegos ya existentes, mientras que otras son el resultado de tomar un concepto que deseamos ilustrar, y trabajar en cómo puede convertirse en un desafío.

4.2.8 *Gamificación y lenguaje oral*

Para Laines (2015), señala que cuando se trata de la expresión verbal, los niños necesitan expresarse de manera efectiva en diferentes situaciones, lo que lleva a diferentes situaciones de comunicación verbal. La gamificación está cobrando impulso en el aula, y cada vez es más común que los estudiantes no aprendan un campo en particular de los libros de texto.

La gamificación en educación puede verse como una estrategia metodológica innovadora que posibilita el uso de la tecnología. Los maestros tienen la oportunidad de observar los resultados de aprendizaje de sus hijos y brindar comentarios formales a través del juego en función de tareas, preguntas, calificaciones y más. Hay muchas actividades lúdicas para aprender vocabulario y su correcta pronunciación.

El juego es una de las estrategias metodológicas más utilizadas en la educación infantil, porque es en esos momentos lúdicos cuando los niños sienten más necesidad de expresar sus intenciones, deseos, sentimientos y emociones. Durante el juego, el cuerpo dialoga con otros cuerpos para expresar alegría cuando ciertas acciones le dan placer, para proponer nuevas formas de jugar y espera su turno, espera que el otro haga con su propio cuerpo y se prepara personalmente para responder a este cuerpo, que sin duda merece ser escuchado, explicado, comprendido, y cuestionado.

4.2.9 Gamificación en educación inicial para mejorar el lenguaje

La gamificación no es otra cosa que instrucciones de juegos que se aplican a cualquier contexto. Sirve para crear comunidades de aprendizaje, los docentes concuerdan que la gamificación es una técnica significativa que ayuda potencialmente al proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños en preescolar y que ellos disfrutarían el trabajo en aula mediante métodos efectivos para aprender y resolver situaciones Liberio (2019), señala los siguientes beneficios: Brinda retroalimentación a los estudiantes; otorga información al docente; estimula la relación entre compañeros; proporciona momentos para el aprendizaje activo; los aprendizajes de los estudiantes son mejorados; motiva a los estudiantes para que participen de forma activa en el aula.

Siendo la gamificación una estrategia que permitirá el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes desde edades más tempranas, debe cumplir con ciertos objetivos que justifiquen su accionar. En referencia a los objetivos de la gamificación para el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de 4 a 5 años de edad, es necesario indicar que constituyen ingredientes muy atractivos para sus alumnos debido a esta se conseguirán resultados de calidad en los procesos educativos. La utilización de la gamificación en el salón de clases tiene impacto significativo,

Borras (2015), plantea que gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable. señala que el juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula como puntuación, retos, medallas, etc.

Los juegos permiten que los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se encaminen a obtener aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta que le sirve para alentar a su grupo de estudiantes. La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes, el docente debe fomentar aprendizajes cooperativos generando confort en las clases.

papel, sorbete, cartulinas de colores, tijeras, marcadores, lápiz, temperas, plastilina, goma de la misma manera se utilizó recursos tecnológicos, así como: internet, herramienta educaplay, computador y parlantes.

Dentro del proyecto de investigación se emplearon los siguientes métodos: Método inductivo – deductivo, el primero facilitó la realización de un análisis concreto para llegar a las conclusiones basadas en información confiable validando los resultados obtenidos en la investigación, además se complementa con el método deductivo, este permitió darle sentido y orden al trabajo debido a que se lo ordenó de lo general a lo específico donde se cumplió con los objetivos planteados en el proyecto de investigación.

Por otro lado, el método analítico-sintético permitió dar paso a un análisis individual de las variables Gamificación y Lenguaje oral, en la elaboración de revisión literaria y en el análisis e interpretación de resultados y a la vez en todo el proceso investigativo. Con el método sintético se pudo analizar la efectividad de la variable solución en el problema, describiendo los cambios y beneficios positivos que se pretende alcanzar, puesto que facilitó elegir la información principal para la construcción del marco teórico para darle énfasis y relevancia al tema de investigación.

En la presente investigación se manejó con un enfoque mixto que permitió analizar, averiguar y recolectar información tanto cualitativamente como cuantitativamente para dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación. El alcance fue de tipo descriptivo puesto que permitió obtener información de las variables y describir el fenómeno que provoca dificultades de lenguaje oral en los niños, así también la recolección, presentación y descripción de resultados del instrumento aplicado. El presente estudio se desarrolló bajo el diseño de investigación cuasi experimental puesto que se realizó la manipulación en la variable independiente.

La técnica que se utilizó fue la observación directa que dio a conocer el objeto de estudio, y detectar dificultades en el lenguaje oral y luego describir, analizar la situación sobre la realidad observada.

Para la ejecución del presente trabajo de investigación se hizo necesario aplicar el instrumento del test PLON-R, que es adecuado para niños de 3 a 6 años mismo que evalúa forma,

contenido y uso, pronunciación de fonemas, repetición de frases y expresión verbal espontánea abordando en cada nivel de desempeño específico para la edad.

La población de esta investigación es de 50 niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, de ello se trabajó con una muestra de 25 niños, tomando en cuenta el muestreo no probabilístico intencional puesto que los niños seleccionados para la muestra fueron elegidos previamente.

6. Resultados

6.1 Resultados de la aplicación del pre test Plon-R del desarrollo del lenguaje oral de Navarro

Dando cumplimiento al primer objetivo de establecer el nivel de desarrollo del lenguaje oral en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso se aplicó el test Plon-R de lenguaje Oral de Navarra enfocado en los tres elementos forma que considera fonología, morfología-sintaxis; como repetición de frases, expresión verbal espontánea; contenido que refleja acciones, partes del cuerpo, órdenes sencillas y definición por el uso; uso que abarca expresión espontánea ante una lámina y ante un rompecabezas con los indicadores de evaluación que corresponde a retraso, necesita mejorar y normal, este test se lo aplicó a una muestra de 25 niños, obteniendo los siguientes resultados que se detallan en la Tabla 1

Tabla 1.

Niveles de desarrollo de la dimensión de forma en los niños del nivel inicial II

Parámetro	f	Porcentaje
Retraso	19	73%
Necesita mejorar	6	23%
Normal	-	-
		100%
Total		

Nota Datos obtenidos del pre-test de PLON-R aplicado a niños de 4 años de nivel inicial II de la de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja

En esta tabla se muestra el primer elemento forma que se consideró la fonología, morfología-sintaxis, aquí se puede evidenciar que el 73% de los niños presentan retraso, mientras que el 23% de los niños se encuentra en un nivel que necesita mejorar, en base a esto se puede constatar que los niños carecen de vocabulario y pronuncian mal los fonemas r, ll, j, por consiguiente presentan dificultades en la comprensión de algunas palabras, repetición de las mismas y problemas de expresión ante una lámina, teniendo conflictos para estructurar oraciones.

Para Sanz (2020), la fonología morfología-sintaxis son campos de estudio o disciplinas lingüísticas, las tres permiten ayudarnos a conocer de mejor manera cómo está compuesto el sistema de signos que utilizamos para comunicarnos.

Estos tres aspectos, la fonología y la morfología-sintaxis, estudian la estructura de las oraciones o palabras, pero desde diferentes perspectivas. La fonología es el estudio de la pronunciación, la morfología, la estructura y las categorías gramaticales de las palabras en las oraciones, la sintaxis, el orden de las palabras y la estructura de las oraciones. Estos tres representan el análisis de oraciones y palabras.

Tabla 2.

Niveles de desarrollo de la dimensión de contenido en los niños del nivel inicial II

Parámetro	f	Porcentaje
Retraso	18	72%
Necesita mejorar	4	16%
Normal	3	12%
Total		100%

Nota. Datos obtenidos del pre-test de PLON-R aplicado a niños de 4 años de nivel inicial II de la de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja

En la presente tabla se puede evidenciar que en el segundo elemento contenido que se contemplan categorías, acciones, partes del cuerpo, ordenes sencillas y definición por el uso se constata que el 72% de los niños presentan retraso, mientras que el 16% de los niños se encuentra en un nivel que necesita mejorar y el 12% se encuentra en un nivel normal por tanto se puede manifestar que los niños aún no reconocían las categorías de alimentos, ropa y juguetes de la misma manera al momento de pronunciar su nombre no era entendible por otro lado en la categoría de acciones tenían dificultad para distinguir algunas acciones y mencionar su nombre; en el aspecto de partes del cuerpo no pronunciaban de manera correcta tobillo y rodilla así mismo no sabían dónde estaba ubicado. Siendo importante que se trabaje con coplas, trabalenguas, rimas, canciones

y poemas que fomente el incremento del vocabulario y comprenda adecuadamente el significado de las palabras.

Bajo criterio de Araujo et al. (2016), el nivel de desarrollo lingüístico según la edad cronológica en el componente de contenido permite que el niño de un significado a las palabras, con la posibilidad de definir y comprender, oralmente conceptos, ideas y elementos de la realidad o la fantasía, describiendo sus acciones y cualidades, para transmitir información y expresarse de manera correctamente en el entorno donde se desenvuelve.

Tabla 3.

Niveles de desarrollo de la dimensión de uso en los niños del nivel inicial II

Parámetro	f	Porcentaje
Retraso	3	12%
Necesita mejorar	13	52%
Normal	9	36%
Total		100%

Nota. Datos obtenidos del pre-test de PLON-R aplicado a niños de 4 años de nivel inicial II de la de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja

En esta tabla se puede evidenciar el elemento Uso, que contempla expresión espontánea ante una lámina y expresión espontánea rompecabezas, obteniendo el 52% de los niños se encuentra en un nivel que necesita mejorar, el 36% se encuentra en un nivel normal y el 12% de los niños presentan retraso, ante estos resultados se denota que la mayor parte de los niños tienen problemas al no lograr dominar, describir y narrar una imagen, así mismo tienen dificultad al armar rompecabezas en un tiempo estimado. Siendo importante que en el aula se trabaje con actividades innovadoras, donde los niños puedan alcanzar sus habilidades y destrezas para lograr fortalecer el uso del lenguaje oral.

Según Méndez (2021), la dimensión de uso es la expresión espontánea en una lámina, ante una actividad manipuladora y función del lenguaje oral en los niños. Es importante que se dé la estimulación en esta dimensión que les permitirá a los niños utilizar correctamente el lenguaje en

su contexto social para expresar y comunicar sentimientos, pensamientos, emociones en diferentes situaciones en forma verbalizada.

A continuación, se demostrará el resumen de estos tres elementos en la siguiente tabla.

Tabla 4.

Nivel de desarrollo global del lenguaje oral en los niños del nivel inicial II

Parámetro	f	Porcentaje
Retraso	24	96%
Necesita mejorar	-	0%
Normal	1	4%
Total		100%

Nota Datos obtenidos del pre-test de PLON-R aplicado a niños de 4 años de nivel inicial II de la de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja

Como se observa en la tabla cuatro luego de aplicado el Test de PLON-R, se denota que, en todos los componentes de forma, contenido y uso el 96% de niños presentan un nivel de retraso en el desarrollo del lenguaje oral el 4% se encuentran en un nivel de normalidad. Denotando que la mayoría de niños tienen problemas en la pronunciación de fonemas presentando errores en los sonidos /r/, dice dana por rana, /ll/, coya por collar, /pl/, pato por plato, /br/, bazo por brazo etc. Siendo importante realizar actividades de inicio antes de empezar una clase, motivando a los niños a través de canciones, praxias de movimiento, ejercicios de respiración, con la finalidad de disponer y crear un ambiente adecuado con diferentes actividades que le permitan ampliar su vocabulario y mejorar la pronunciación cuando se comunique con otras personas.

Según menciona August (2020), el lenguaje oral es importante porque ayuda a mejorar la comunicación entre varias personas, es por ello que al observar diferentes falencias en el lenguaje es necesario e indispensable empezar con una intervención mediante estrategias metodológicas, lúdicas e innovadoras para fortalecer el lenguaje oral en los niños.

6.2. Resultados de la aplicación Guía de actividades

Con el objetivo de elaborar y ejecutar una guía de actividades basadas en la gamificación para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en los niños nivel inicial II, se elaboró una guía de actividades denominada “Me divierto aprendiendo nuevas palabritas”.

Para la aplicación se utilizó los materiales como son: computadora, parlante, material didáctico, al momento de la ejecución de cada actividad se empieza con un inicio en el cual se aplicó praxias de movimiento bucales, seguidamente se presenta la actividad y se le pidió al niño que preste mucha atención si es el caso de una adivinanza que escuche, repita e imagine de que personaje trata la adivinanza, la guía consta de 25 actividades a continuación se detalla la siguiente tabla, en la cual se clasifica en Forma, Contenido y Uso identificados por colores.

Forma

Contenido

Uso

Tabla 5.

Resultado de la guía de actividades “Me divierto aprendiendo nuevas palabritas”

Nº	Indicador	I	EP	A
Forma				
1	Imita los sonidos onomatopéyicos de los animales	5	12	8
2	Reproduce las canciones de los animales	-	15	10
3	Pronuncia con claridad las vocales	-	16	9
4	Repite trabalenguas cortos con apoyo de imágenes.	-	12	13
5	Pronuncia palabras articulando el fonema R	5	6	14
6	Pronuncia palabras articulando el fonema B	-	9	16
7	Repite ejercicios bucales, con ayuda de un adulto	1	6	18

8	Repite rimas cortas mediante imágenes	6	9	10
9	Reproduce las canciones de los objetos del entorno con ritmo y entonación.	-	6	19
10	Imita sonidos onomatopéyicos de objetos de la casa.	4	8	13
11	Repite ejercicios bucales, preparando los músculos que intervienen en el habla.	4	10	11
12	Repite los ejercicios de soplo controlando la salida y la entrada de aire sin dificultad.	3	6	16
13	Repite los ejercicios de soplo entrenando la respiración y los músculos que intervienen en el habla.	4	7	14
14	Repite los ejercicios de respiración, mejorando la pronunciación y consolidar los fonemas.	3	7	15
15	Repite ejercicios de soplo para la correcta articulación de sonidos.	-	14	11

Contenido

16	Nombra objetos a través de imágenes	-	11	15
17	Identifica objetos a través del uso de adivinanzas.	1	9	15
18	Menciona correctamente el nombre de los objetos a los que corresponde el sonido.	4	9	12
19	Nombra el personaje oculto en la imagen a través del uso de adivinanzas.	4	10	11
20	Menciona correctamente los objetos del entorno.	1	9	15

Uso

21	Expresa oraciones cortas mediante la observación de imágenes.	4	7	14
----	---	---	---	----

22	Expresa poemas cortos tras la interpretación de imágenes.	1	7	17
23	Relata un cuento mediante el sonido y las imágenes que se observa.	-	8	17
24	Expresa opiniones tras la interpretación de cuentos infantiles.	-	7	18
25	Describe las características de los animales según su condición de desarrollo medioambiental.	1	7	17

Nota. Resultados de las actividades con Gamificación aplicada a los niños del Nivel Inicial II.

Dando cumplimiento al segundo objetivo de elaborar y ejecutar una guía de actividades basadas en la gamificación para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en los niños nivel inicial II se elaboró las actividades en las cuales se incluyó descripción oral de imágenes, estructura de oraciones en base a una imagen, reproducción de trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones acompañadas de su respectivo video infantil, poemas cortos lo que permite mejorar su pronunciación y potenciar su capacidad imaginativa, para las cuales se tomó en cuenta la edad de los niños de 4 a 5 años y en base a las destrezas del currículo de Educación Inicial en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje.

En la tabla cinco, se puede evidenciar la organización de los indicadores que se aplicaron considerando su complejidad, tal es el caso de los indicadores 1 al 15 correspondiente al componente de forma, es decir, se abordaron actividades para el mejoramiento del lenguaje, mostrando que la mayoría de niños adquirieron las destrezas propuestas.

En cuanto a los indicadores de contenido del 16 al 20 correspondió a las actividades de nombrar objetos a través de imágenes, mencionar correctamente el nombre de los objetos a los que corresponde el sonido en la cual se evidencia que la mayoría de los niños adquirieron las destrezas, sin embargo, el resto de los niños están en proceso e iniciado.

En cuanto a los indicadores de uso del 21 al 25 correspondió a las destrezas, expresar poemas cortos, relatar un cuento, expresar opiniones tras la interpretación de cuentos infantiles en la cual se evidencia que la mayoría de niños adquirió las destrezas, el resto está en proceso, y el restante en iniciado

6.3 Resultados de la propuesta alternativa y aplicación del post test

Dando cumplimiento al tercer objetivo de valorar la eficacia de la Gamificación en el fortalecimiento del lenguaje oral en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso, se analizaron los datos obtenidos tras la aplicación del test de PLON-R a 25 niños en modalidad presencial con jornada matutina, donde los resultados obtenidos se presentan a continuación en un cuadro comparativo, mismo que contiene el pre test y luego de la aplicación de la guía de actividades se realizó el post test, considerando una escala valorativa para evaluar dicha propuesta por medio de los indicadores de cada actividad a fin de determinar su efectividad. A continuación, en la tabla 6 se detallan los datos obtenidos.

Tabla 6.

Cuadro comparativo del pretest y post-test del test Navarra Aplicada a los niños de inicial II

Pre test			Post Test		
Parámetro	f	%	Parámetro	f	%
Retraso	24	96	Retraso	-	-
Necesita mejorar	-	-	Necesita mejorar	4	16
Normal	1	4	Normal	21	84
R+NM=96		DISMINUYE= 80	R+NM=16		
N=4		AUMENTA= 80	N=84		

Nota. Datos obtenidos de la aplicación del test Plon-R a los niños del nivel inicial II.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla seis se puede apreciar en el pre test a un 96% de niños se encuentra en un nivel de retraso; mientras que luego de la aplicación de la guía de actividades “Me divierto aprendiendo nuevas palabritas” como propuesta alternativa dirigida niños de inicial II, mismo que ayudó en gran parte a tener una mayor comprensión, luego se aplicó un poste-test, donde se evidencia que el 16% de niños se encuentran en un nivel de necesita mejorar esto por la inasistencia de los niños y por las diversas actividades realizadas en la institución; y, el 84% se encuentran en un nivel normal, evidenciando que estas actividades tuvieron gran acogida

e impacto en el desarrollo del lenguaje de los niños ayudando favorablemente a su pronunciación y comprensión.

Para Chávez et al. (2018), la edad preescolar comprende de las 3 a los 5 años que según Jean Piaget comprende el segundo periodo de desarrollo infantil al cual lo llama preoperacional y es donde el niño adquiere un acelerado progreso del lenguaje, comienza a emplear las palabras en forma verdaderamente representacional, las usa para referirse a eventos que no experimenta de modo directo.

Los niños experimentan el lenguaje oral en el entorno familiar de manera general comunicando con él sus necesidades, para expresarse y entender a los demás que utilizan su mismo lenguaje teniendo un sentido y un propósito específico, es decir, el lenguaje lo utilizan como una herramienta de comunicación para compartir experiencias, ideas, gustos, temores, pensamientos y conocimientos.

7. Discusión

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar cómo la Gamificación mejoran el lenguaje oral en los niños de nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en el periodo 2022-2023. Se utilizò distintos métodos que permitieron recolectar datos, se empleó con un enfoque mixto que permitió analizar, averiguar y recolectar información tanto cualitativamente como cuantitativamente para dar respuesta a los objetivos planteados en el presente trabajo de investigación. El alcance fue de tipo descriptivo puesto que permitió obtener información de las variables y describir el fenómeno que provoca dificultades de lenguaje oral, así mismo se empleó la técnica de observación para detectar los problemas encontrados en los niños, el instrumento aplicado fue el test de PLON-R (Prueba de Lenguaje Oral Navarra-Revisada) por Aguinaga, Armenia, Olangua y Urizel, mecanismo que ayudo a diagnosticar el nivel de detección de riesgo o dificultad en el área lingüística de los niños que se lo utilizò al inicio y al final del trabajo investigativo. Para ello se consideró la aplicación de manera individual con la utilización de juguetes, laminas y la comunicación.

Tomando en cuenta los datos del pre test y el post test se puede apreciar en el pre test a un 96% de niños se encuentra en un nivel de retraso; mientras que luego de la aplicación de la guía de actividades “Me divierto aprendiendo nuevas palabritas” como propuesta alternativa dirigida niños de inicial II, mismo que ayudó en gran parte a tener una mayor comprensión, luego se aplicó un poste-test, donde se evidencia que el 16% de niños se encuentran en un nivel de necesita mejorar y el 84% se encuentran en un nivel normal, evidenciando que estas actividades tuvieron gran acogida e impacto en el desarrollo del lenguaje de los niños ayudando favorablemente a su pronunciación y comprensión.

Para Buil et al. (2019), en su investigación Propuesta de gamificación para el aprendizaje de los trastornos del lenguaje evidencia que la propuesta de gamificación, como metodología para el aprendizaje de los trastornos de lenguaje oral en la etapa escolar, es útil como herramienta para fomentar el aprendizaje de conceptos y resulta una actividad de interés para el alumnado.

Según Ojeda (2022), en su investigación denominada análisis de la Gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral, se logra evidenciar que las estrategias metodológicas aplicadas en clases para el desarrollo de la expresión oral en el nivel

inicial se enmarcan a lo común, es decir los niños se aburren fácilmente con la hoja preelaborada ya no le llama la atención y su aprendizaje es cada vez escaso.

Se observa que existe bajo conocimiento de plataformas virtuales y de la gamificación como estrategia metodológica. Por ello la importancia de explicar en esta investigación sobre la gamificación en el lenguaje oral y brindar a las docentes una guía metodológica sobre la misma para el desarrollo de la expresión oral.

Castillo (2022), en su investigación “Desarrollo del lenguaje infantil. propuesta pedagógica desde el enfoque de la Gamificación” en el Centro De Educación Inicial “Julio Zabala” se evidenció que los niños de educación inicial nivel dos (niños entre 4 y 5 años) presentaron dificultades de lenguaje, en la pronunciación, articulación, omisión, adición y expresión libre y espontánea de sus ideas, pensamientos y necesidades, motivo por el cual se llevó a cabo la observación, y la elaboración de la propuesta pedagógica planteada en el trabajo de investigación, está dirigida a los docentes y como beneficiarios a los niños, se logró diseñar actividades que contribuyen a desarrollar el lenguaje a través del enfoque de la gamificación, método que dentro del tema de investigación aporta de forma significativa la adquisición de aprendizajes y desarrollo de las destrezas de expresión y comprensión del lenguaje, apoyado de recursos innovadores desde la perspectiva física con el uso de cajas, imágenes físicas, juegos, flash cards, bingos didácticos, etc., y de recursos digitales como plataformas interactivas, ruletas, videos, canciones, etc. Lo que permitirá el fortalecimiento de habilidades lingüísticas que con el tiempo se perfeccionan.

Finalmente, en la presente investigación se constata con las investigaciones antes mencionadas en las que se verifica la positividad de los resultados obtenidos debido a que se mostró una mejora en la articulación de algunos fonemas, así mismo aumento su vocabulario lo que les permitió comunicarse de manera correcta con sus iguales. Sin embargo, existieron limitación en la intervención debido a diferentes factores, entre ellos la poca colaboración por parte de la maestra de aula, ya que no permitía sacar a los niños para realizar actividades, por otro lado la inasistencia de algunos niños a la escuela cada vez faltaban y se atrasaban en las actividades, otro factor fue las festividades de la escuela y de navidad, problemas de conexión de internet; mismas que interrumpieron la aplicación de dichas actividades, para cumplir con el objetivo propuesto.

8. Conclusiones

- La aplicación del test de PLON-R permitió diagnosticar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel II, revelando así que el 96% de los niños se encontraba en un nivel de retraso mientras que el 4% en un nivel de necesita mejorara que presentaban dificultad en la repetición de ciertos fonemas, descripción visual ante una lámina, categorización de objetos por su uso, dificultades con la pronunciación y expresión; problemas con la forma, el contenido y el uso.
- En base a los resultados se elaboró una guía de aprendizaje, que incluyó veinte y cinco actividades de gamificación, en las cuales se encuentran adivinanzas, canciones, trabalenguas, poemas, rimas infantiles, las cuales son muy interesantes y llamativas a su vez están enfocadas en mejorar el lenguaje oral de los niños la cual fue aplicada de forma individual, así mismo se registró los avances mediante una escala valorativa con los indicadores de iniciado, en proceso y adquirido.
- Al finalizar con la aplicación de LA guía de actividades se valoró la eficacia de la gamificación mejorando considerablemente su nivel de desarrollo del lenguaje oral ya que contribuyó a enriquecer su vocabulario, siendo capaces de pronunciar palabras, frases u oraciones y mejorar el dominio de las tres dimensiones forma, contenido y uso como lo demuestran los datos obtenidos de los resultados del post-test de PLON R.

9. Recomendaciones

- A las docentes se recomienda utilizar el test Plon R para determinar dificultades que presentan los niños en cuanto al desarrollo del lenguaje oral para dar una solución oportuna, buscando estrategias, herramientas apropiadas.
- Se recomienda que se continúe aplicando la guía de actividades he incluya en su planificación dichas estrategias innovadoras donde se puedan incrementar el uso de la gamificación en la que contengan actividades, llamativas y contenidos de fácil comprensión que permitan satisfacer las necesidades de los niños, estimulando y fortaleciendo la imaginación, la creatividad y lenguaje oral de manera divertida.
- A las docentes de educación inicial, valorar continuamente el uso de la gamificación en el contexto educativo como una estrategia innovadora, donde se pueda observar el fortalecimiento del lenguaje oral, permitiendo obtener un aprendizaje significativo.

10. Bibliografía

- Aguilar, Briones, Córdova, P. (2019). La gamificación como estrategia metodológica y gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes.
- Alonso, P. (2010). La dislalia. Rev. Artista digital/archivos, 554. <http://www.afapna.es/web/aristadi>
- Alonso, A. (21 de Marzo de 2017). Etapas del desarrollo del lenguaje. PSYCIENCIA: <https://www.psyciencia.com/etapas-desarrollo-del-lenguaje/>
- Altamirano, F. (2007). El desarrollo pragmático de la narración oral en la adquisición del lenguaje. El desarrollo pragmático de la narración oral en la adquisición del lenguaje
- Araujo, Mendez, Cardenas, Quirós, M. (2016). Dos condiciones de aplicación de la PLON-R: datos preliminares para la adaptación a población mexicana. Enseñanza e Investigación en Psicología, 84,88.
- Baduoiu, G. T. (2020). Herramientas de gamificación efecto sobre el aprendizaje significativo. España: INNODOCT. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/161914/Badoiu%3bEscrig-Tena%3bSegarra-Cipr%3a9s%20-%20Herramientas%20de%20gamificaci%3bn%3a%20efectos%20sobre%20el%20aprendizaje%20si....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bonilla, R. (2016). El Desarrollo del Lenguaje Oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdf
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid: Gabinete de Tele-Educación. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Buil, L., Esteller, Á., Aguilar, E., & Martínez, M. (2019). Propuesta de gamificación para el aprendizaje de los trastornos del lenguaje. Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red, 928- 934. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/128413/Esteller-Cano%3BBuil-Legaz%3BAguilar-Mediavilla%20->

%20Propuesta%20de%20gamificaci%C3%B3n%20para%20el%20aprendizaje%20de%20
olo...pdf?sequence=1

Castillo, G. (2022). DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL. PROPUESTA PEDAGÓGICA DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN. <http://201.159.222.35/bitstream/handle/22000/19627/chavez%20Villota-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chávez, M. V. (2017). La Expresión Oral en el niño de Preescolar. Mexico. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/view/2240/4415>

Chávez, S., Marcías, E., Velázquez, V., y Vélez, D. (s.f). (2018) La expresión oral en el niño preescolar. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html>

Contreras, Eguía, R. (2016). Icomu uab. Gamificación en aulas universitarias : https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11

Cornejo, C. (2022). La gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el tercer grado “A” de la escuela “Benigno Bayancela”, periodo 2021-2022.

Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. Argentina: Digital education review. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25460/1/CarolinaSalome_CornejoNagua.pdf

Dynamic. (21 de Abril de 2021). DYNAMIC. Gamificación : <https://www.dynamicgc.es/gamificacion/>

Epinosa, Massa, A. (2012). Trastorno del lenguaje infantil: taquilalia. <http://trastorno-del-lenguaje-infantil.blogspot.com/2012/09/taquilalia.html>

Fernandez, J. P. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol. Revista multidisciplinar de educación , 70-71.

- Fernández, J. (2007). Lenguaje, cuerpo y mente: claves de la Psicolingüística. Per Abbat: boletín filológico de actualización académica y didáctica, (3), 39-74
- Frías, Arce, Flores, M. (20 de Junio de 2015). Uso de la plataforma socrative.com para alumnos de Química General. Educación Química : <https://pdf.sciencedirectassets.com/>
- García, E. (2015). Como trabajar las praxias bucofaciales en Educación Infantil y Primaria . Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad, 68.
- García, E. (2018). La comunicación gestual. Teoría de la mente y neuronas espejo. Anales Rnm, 2-6. <http://dx.doi.org/10.32440/ar.2018.135.02.supl01.art02>
- Herrezuelo Pérez , M. (Julio de 2014). El desarrollo del lenguaje oral de 3 a 6 años y sus principales trastornos. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6794/TFG-L614.pdf;sequence=1>
- Laines, C. (2015). Los juegos dramáticos para el desarrollo de la oralidad en escolares de primer grado de educación primaria . “UCV-HACER”, 63-64.
- Liberio , X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Scielo.
- López, C. (2020). Trastornos del lenguaje, trastornos del habla y retraso en el desarrollo psicomotor. . Grado magisterio en Educación Primaria, 14-22. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19733/LopezYamuzaCarolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Llorente, A. (30 de Agosto de 2016). Cuáles son los principales trastornos del lenguaje y cómo detectarlos. BBC.com: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-36983267>
- Machado, M., & R. O. (2022). Comunicación oral y escrita en la empresa. Liberty. https://books.google.com.ec/books?id=Ik3QDwAAQBAJ&pg=PA6&dq=lenguaje+oral&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiG78fyr__3AhWESTABHbgaC6AQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=lenguaje%20oral&f=false

- Mamani , M. (2019). Capacitación en diagnóstico e intervención psicopedagógica. Horizontes , 122.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. Digital Educación review.
- Méndez , E. (2021). Importancia de la evaluación del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. Ciencia Latina .
- Millán, A. (Febrero de 2018). Concepto básico de la Disfemia. En A. Millán, Disfemia Guía de apoyo (págs. 9-10). Murcia. https://conocimientoabierto.carm.es/jspui/bitstream/20.500.11914/2007/1/Libro_DisfemiaGuiaDeApoyo%20DEFINITIVO.pdf
- Moreno, A. (29 de Abril de 2021). ¿Conoce las ventajas de Gamificación y las herramientas para iniciarte en ellas? Tiching: <http://blog.tiching.com/conoces-las-ventajas-la-gamificacion-las-herramientas-iniciarte-2/>
- Ojeda, A. (2022). Análisis de la gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo de la expresión oral. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2775/1/OJEDA%20BUSTAMANTE%20ALICIA%20CAROLINA.pdf>
- Orrego, M., & Aimacaña, C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general. Polo del conocimiento. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/729>
- Patiño, V., Enireb, M., Alvarado, A., & Patiño , W. (2017). Detección temprana del retraso del lenguaje en niños menores de 6 años. Artículo Científico: Polo del conocimiento. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/viewFile/237/pdf>
- Pegalajar, C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. Revista de Investigación Educativa, 175.

- Pérez, M. (11 de Octubre de 2021). Definición de Lenguaje. Concepto Definición.: <https://conceptodefinicion.de/lenguaje/>
- Posso Dominguez, M. (2017). Las “actividades desconectadas” y el desarrollo del pensamiento algorítmico. <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/9635/1/DDMPDH196.pdf>
- Ribeiro, F. (26 de 10 de 2020). capraribeiro. Gamificación: Los componentes más importantes de la dinámica de juegos: <https://es.capraribeiro.com/post/gamificaci%C3%B3n-los-componentes-m%C3%A1s-importantes-de-la-din%C3%A1mica-de-juegos-1>
- Rodriguez , D., Gómez , R., & Bravo, M. (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. Eureka, 5.
- Romero, C. (2021). Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI. Liberty. <https://books.google.com.ec/books?id=iIVjEAAAQBAJ&pg=PT2365&dq=importancia+del+lenguaje+oral&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewi0guqYoZH4AhVRDkQIHVTjCuoQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=importancia%20del%20lenguaje%20oral&f=false>
- Ruiz, E. (11 de Marzo de 2016). La importancia del lenguaje escrito. Ruizhealytimes.com: <https://ruizhealytimes.com/sin-categoria/la-importancia-del-lenguaje-escrito/>
- Sanz, M. (2020). ¿Cuál es la relación entre la morfología, la fonología y la sintaxis? QUORA.<https://es.quora.com/Cu%C3%A1l-es-la-relaci%C3%B3n-entre-la-morfolog%C3%ADa-la-fonolog%C3%ADa-y-la->
- Salazar , M. (2021). Gamificación y expresión oral en los niños de la Institución Educativa 066 Niño Jesús de Praga San Juan de Miraflores 2021. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/76581/Salazar_HMI-SD.pdf?sequence=1
- Serna, M. (Julio de 2020). Realción entre el desarrollo neuromotor y el lenguaje oral en Educación Ianfantil. Journal of Neuroeducation , Vol. 1(Num. 1), 1001-102. <https://revistes.ub.edu/index.php/joned/article/view/31721/31845>

- Valdunquillo, M. (2019). Qué significa adquirir el lenguaje. Procesos implicados. (M. U. profesorado, Ed.) Daypo. Dificultades en el aprendizaje del lenguaje oral y escrito. Tema 7.1.
- Valles, B. (Mayo de 2010). El lenguaje como elemento clave para la integración de los niños con discapacidad en Educación Inicial. Revista de investigación, Vol. 34(Nº 70), 2-4. Dialnet-ElLenguajeComoElementoClaveParaLaIntegracionDeLosN-3427653 (1).pdf
- Vernon, S. A. (2014). Por qué, qué y cómo promover la lengua oral en la educación preescolar. Mexico. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/P1D417.pdf>
- Zanón, J. (2007). Psicolingüística y didáctica de las lenguas: Una aproximación histórica y conceptual. Revista de Didactica, 2.

11. Anexos

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

	UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA	FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
Of. Nro. 038-CEI-FEAC-UNL Loja, 19 de octubre del 2022.		
Sra. Lic. Cisna Piedad Rios Robles. 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 lenguaje oral en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en el periodo 2022-2023 , de la autoría de la alumna Srta. Yadira Cecibel Rojas Yaguana, 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  		
<small>Ciudad Universitaria "Guillermo Falcón Espinosa" Tel. 2545802-Loja Ecuador</small>		

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

ME DIVIERTO APRENDIENDO NUEVAS PALABRITAS

Autora: Yadira Cecibel Rojas Yaguana

LOJA – ECUADOR

2022-2023



1. Presentación

El lenguaje oral es la capacidad para comunicarse verbal y lingüísticamente y se aprende desde que somos pequeños. Por esa razón, su estimulación es vital para el aprendizaje y desarrollo de los niños.

Por otra parte, el juego es algo fundamental en las primeras etapas de la vida del niño. Por eso debería aplicarse tanto en la primera infancia (de 0 a 3 años) como en la segunda (de 3 a 6 años). Por lo tanto, se ha creído conveniente elaborar una guía de actividades basada en la gamificación con el objetivo de mejorar el lenguaje oral en los niños, para que puedan expresarse de manera clara, favoreciendo la comunicación con sus semejantes.

Desde muy temprana edad, los pequeños emplean sus juegos para aumentar sus capacidades, no sólo cognitivas, sino lingüísticas, motrices y sociales. El juego es una herramienta de desarrollo global del niño, lo más importante que se puede decir en relación al juego y al lenguaje es que la lengua materna se aprende con mayor rapidez en una situación de juego. Además, curiosamente, formas de hablar más complejas aparecen primero durante el juego que en situaciones cotidianas.

La presente va dirigida a los niños del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, la cual se trabajará con actividades basadas en la gamificación para mejorar el desarrollo del lenguaje oral ya que les permitirá adquirir habilidades lingüísticas y a su vez reforzar elementos como: sílabas, palabras y frases.

Por esa razón el propósito se enfoca en elaborar y ejecutar actividades de gamificación para el mejoramiento del lenguaje oral con la finalidad de que los niños aprendan mediante el juego nuevas palabras, enriqueciendo su léxico, mejoren la pronunciación y entonación, así mismo ayudar a la correcta articulación de fonemas, palabras, frases y la discriminación de sonidos de varias palabras, proporcionándoles de esta manera una comunicación y expresión mucho más fluida y a la vez proporcionar a las docentes estrategias que sean de ayuda en los niños.

Se empleará una metodología participativa y activa, siendo de suma importancia ya que tiene como finalidad de mejorar el lenguaje oral la cual constará de veinticinco actividades a través

de las estrategias didácticas basadas en la gamificación, las actividades trabajar la interpretación de cuentos, poemas, reproducción de canciones, rimas y adivinanzas, que permitan la interacción espontánea de los niños.

2. Evaluación

La evaluación se realizará con el seguimiento individual a través de la escala valorativa donde se encuentra el nivel de logro (I) iniciado, (EP) en proceso y (A) adquirido, donde se verificará los logros alcanzados en la ejecución de cada una de las actividades, los mismos que se valorarán al final de cada actividad. Seguidamente a la aplicación de la guía de actividades se usará un post test con la finalidad de conocer los avances que cada uno ha logrado de esta manera me permitirá verificar la efectividad de la Gamificación en el aula de clases para mejorar el lenguaje oral.

Aspectos a evaluar

- Imita los sonidos onomatopéyicos de los animales.
- Reproduce las canciones de los animales.
- Pronuncia con claridad las vocales.
- Repite trabalenguas cortos con apoyo de imágenes.
- Nombra objetos a través de imágenes.
- Pronuncia palabras articulando el fonema R
- Identifica objetos a través del uso de adivinanzas.
- Repite rimas cortas mediante imágenes.
- Menciona correctamente el nombre de los objetos a los que corresponde el sonido.
- Expresa oraciones cortas mediante la observación de imágenes.
- Expresa poemas cortos tras la interpretación de imágenes.
- Nombra el personaje oculto en la imagen a través del uso de adivinanzas.
- Relata un cuento mediante el sonido y las imágenes que se observa.
- Expresa opiniones tras la interpretación de cuentos infantiles.
- Menciona correctamente los objetos del entorno.

- Describe las características de los animales según su condición de desarrollo medioambiental
- Repite ejercicios de soplo para la correcta articulación de sonidos que intervienen en el habla.

3. Desarrollo de actividades

Actividad N°1

Juguemos con caretita



Nota. La imagen muestra la relación imagen, sonido elaborado en Educaplay

Objetivo: Imitar los sonidos onomatopéyicos de los animales.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento:

Se iniciará la actividad realizando praxias de movimiento para esto los niños realizarán ejercicios bocales enseñando los dientes, deben llevar los labios adelante y atrás. Continuando con la actividad se pide a los niños que se sienten en semicírculo y luego colocar el material. La actividad trata de dar clic en cada casillero que tiene la imagen de sonido, escuchar atentamente, nombrar el animal que produce dicho sonido y marcar el casillero correspondiente. De la misma manera se podrá ir imitando los sonidos que hace cada animal y repetir su nombre, el niño que acierte en el sonido de más de 6 animalitos ganará dos estrellitas y el niño que acierte menos de 5 ganará 1 estrellita, seguidamente se pide a cada uno que vaya pasando al frente, escoja un animalito de las imágenes que se encuentran colocadas en una caja e imite su sonido.

Link de la actividad en Educaplay:

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Imita los sonidos onomatopéyicos de los animales.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad # 2

Mis canciones de animales



Nota. La imagen muestra el juego de videos de animalitos elaborado en Educaplay

Objetivo: Reproducir las canciones de los animales

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para dar comienzo a la actividad, realizará praxias de imitación para lo cual se imita el sonido como si estuviéramos llamando a un gato (bisbisbis). Luego buscar un espacio para realizar la actividad, colocar el material. En esta actividad se debe escuchar el audio e ir repitiendo la canción que se reproduce (ver anexo 1) luego el sapito debe ir saltando en la imagen correspondiente a la canción que se mencionó e ir tatarando. Para finalizar hablar un poco acerca de cada video y de sus personajes.

Link de la actividad en Educaplay:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13595929-.html>

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Reproduce las canciones de los animales.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #3

El sonido de las de vocales



Nota. La imagen muestra el juego de las vocales con su respectiva imagen elaborado en Educaplay

Objetivo: Pronunciar con claridad las vocales.

Materiales: Computadora, herramienta educaplay, parlante.

Procedimiento

Se empieza la actividad, realizando praxias sonoras, para lo cual se va a soplar por un sorbete. Seguidamente se colocará cómodos a los niños para realizar la actividad, luego se colocará el material. Esta actividad trata de escuchar el sonido de las vocales y dar clic en la imagen que corresponde e ir repitiendo el sonido. Para terminar, se realizan unas preguntas: ¿Le gusto el juego?, ¿Qué objetos había en la ruleta?

Link de la actividad en educaplay:

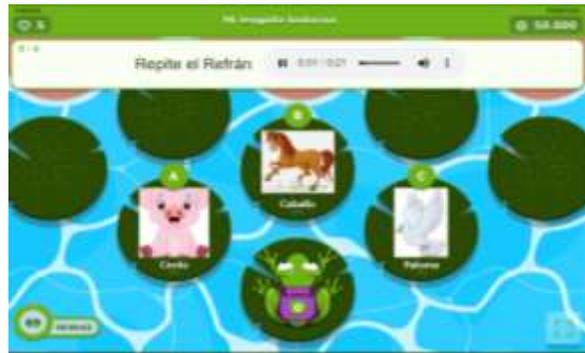
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13521422-reconoce_las_vocales.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Pronuncia con claridad las vocales.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad #4

Mi lengua bailarina



Nota. La imagen muestra el juego de trabalenguas elaborado en educaplay

Objetivo: Repetir trabalenguas cortos con apoyo de imágenes.

Materiales: Computadora, parlante, herramienta educaplay.

Procedimiento

Se dará inicio la actividad, realizando praxias de movimiento para lo cual vamos a sonreír sin mostrar los dientes. Posteriormente se colocará el material para mostrar las actividades. La cual trata de escuchar atentamente los refranes (ver anexo 2) repetir cada uno de ellos, con la ayuda de un adulto, seguidamente mencionar de que personaje taraba el refrán y señalar donde está el personaje, el sapito ira saltando en el casillero que se le marque Para concluir se lo hará con una retroalimentación de los trabalenguas y hablar acerca de los personajes que se mencionaron en el mismo.

Link de la actividad en wordwall:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13502009-repite_los_refranes.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repita trabalenguas cortos con apoyo de imágenes.		
Niños/as	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #5

Nombra los objetos



Nota. La imagen muestra el juego de nombrar los objetos según la imagen elaborado en Educaplay

Objetivo: Nombrar objetos a través de imágenes

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para abrir con las praxias de movimiento para lo cual vamos a mover la lengua arriba y abajo, manteniendo la boca abierta. Posteriormente se colocará el material. En esta actividad se debe ir nombrando las imágenes que van pasando e ir contando un poco de lo que saben acerca de cada una de ellas. Para terminar, se colocarán las imágenes que vimos en una caja y se le pedirá al niño que elija la que más le agrado y hable acerca de ella.

Link de la actividad en Educaplay:

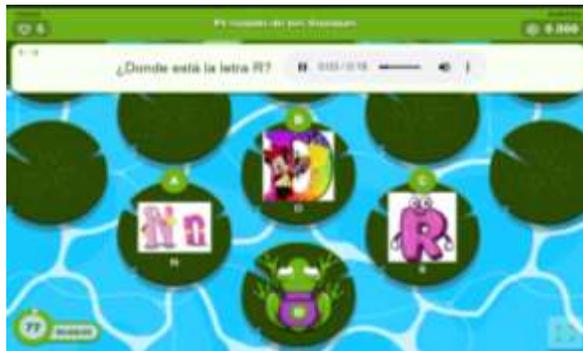
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12643245-nombra_los_objetos.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Nombra objetos a través de imágenes.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #6

El sonido del fonema R



Nota. La imagen muestra el juego de repetición del fonema R elaborado en Educaplay

Objetivo: Pronunciar palabras articulando el fonema R

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Se empezará con las praxias sonoras para lo cual vamos hacer ruido de motor con los labios. Seguidamente se colocará el material. La actividad tiene la finalidad de escuchar el audio y repetir el fonema, luego marcar la imagen que corresponde al sonido. Para sellar la actividad se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué fonema apareció en el juego? ¿El fonema R la forma de que animalito tiene?

Link de la actividad en Educaplay:

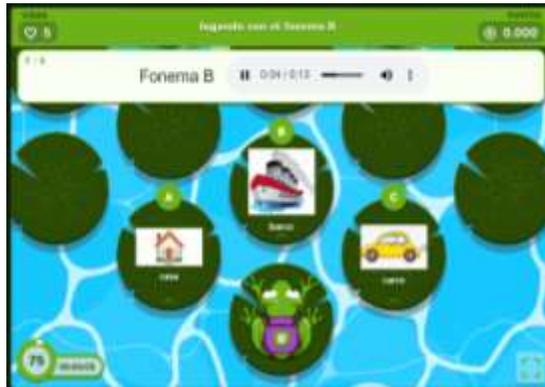
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13501950-pronuncio_correctamente_los_fonemas.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Pronuncia palabras articulando el fonema R		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad #7

Jugando con el fonema B



Nota. La imagen muestra el juego de la repetición de palabras con el fonema B elaborado en Educaplay

Objetivo: Pronunciar palabras articulando el fonema B

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para dar comienzo a la actividad se realizará con Praxias de movimiento para lo cual vamos a imitar los gestos de un conejo, morderse el labio inferior/ superior. Seguidamente se colocará el material. Para esta actividad se escucha con atención el audio y se repite el nombre del objeto que menciona y sus características, de qué color es, de qué forma es etc. Se culminará con un video. (ver anexo 3)

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12654562-jugando_con_las_vocales.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Pronuncia palabras articulando el fonema B		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #8

Ejercito mi lengüita



Nota. La imagen muestra el video de ejercicios bucofaciales elaborado en Educaplay

Objetivo: Repetir ejercicios bucales, con ayuda de un adulto

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para proceder con la actividad, se realizarán praxias de movimiento para lo cual vamos a coger un lápiz y sujetarlo con los labios. Luego se colocará el material. En esta actividad se observará los videos (ver anexo 4) y realizar los ejercicios bucales y luego responder ¿qué les permitió mover dicho ejercicio? ¿Qué ejercicio les agradó más?

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12651622-ejercicito_mi_lenguita.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repite ejercicios bucales, con ayuda de un adulto		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #9

Adivina ¿quién soy?



Nota. La imagen muestra el juego de relacionar el sonido con la imagen elaborado en Educaplay

Objetivo: Identificar objetos a través del uso de adivinanzas.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para principiar se lo hará realizando con praxias de movimiento para lo cual vamos a coger un lápiz y sujetarlo con los labios. Para proceder se colocará el material. La actividad trata de ir escuchando la adivinanza, (ver anexo 5) decir de que elemento trata y relacionarla con la imagen que se muestra en pantalla. Para terminar, se contará un chiste. (ver anexo 6)

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12651833-advina_quien_soy.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Identifica objetos a través del uso de adivinanzas.		
	Valoración		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Niños/as			
1			
2			

Actividad #10

Divertidas rimas



Nota. La imagen muestra diferentes rimas elaborado en Educaplay

Objetivo: Repetir rimas cortas mediante imágenes

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para abrir con las praxias para esto vamos a imitar el sonido de las gotas de agua al caer para esto vamos a juntar y separar los labios imitando el sonido de las gotas de agua al caer. Posteriormente se colocará el material. La actividad trata de observar las imágenes atentamente e ir repitiendo las rimas. (ver anexo 7). Para finalizar se cuenta un chiste. (ver anexo 8)

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12655930-divertidas_rimas.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repite rimas cortas mediante imágenes		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #11

Repitiendo melodías



Nota. La imagen muestra las canciones de diferentes objetos elaborado en Educaplay

Objetivo: Reproducir las canciones de los objetos del entorno con ritmo y entonación.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para abordar con la actividad, realizaran las praxias de movimiento para ello se debe hacer la expresión como que se va a inflar un globo, inflar los carrillos de aire y aguantar unos segundos. Ulteriormente se observará el lugar para realizar la actividad y se colocará el material. Para esta actividad se debe escuchar el audio e ir repitiendo la canción que se reproduce, luego el sapito debe ir saltando en la imagen correspondiente a la canción que se mencionó. Para concluir la actividad se canta una canción (ver anexo 9).

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12656050-repitiendo_melodias.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Reproduce las canciones de los objetos del entorno con ritmo y entonación.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #12

El Rey manda



Nota. La imagen muestra el juego de repetición de sonidos elaborado en Educaplay

Objetivo: Mencionar correctamente el nombre de los objetos a los que corresponde el sonido.

Materiales: Parlante, Computadora, herramienta Educaplay.

Procedimiento

Para iniciar la actividad se lo hará con praxias sonoras para lo cual debemos hacer el ruido de una moto con los labios lo que nos permitirá ejercitar los músculos bucales.

Seguidamente se delimitará el espacio donde se va a realizar la actividad, luego se colocará el material. Para esta actividad se debe escuchar las órdenes, pero sólo deben seguir las órdenes que están precedidas por «El Rey Manda», de tal manera que hay que ir marcando la opción que se crea correcta de acuerdo a la orden que pide e ir repitiendo los sonidos que emite cada animal. Estas órdenes pueden ser específicas como «¡El Rey Manda a imitar el sonido del carrito!». o «¡El Rey Manda a imitar el sonido del sapito!». Si un jugador hace un comando que no está precedido por «El Rey Manda», ganara una estrellita y si realiza el comando de manera correcta ganara dos estrellitas. Para culminar la actividad se realizarán algunas preguntas como: ¿Qué tal les pareció el juego?, ¿De qué trataba el juego?, ¿Tuvo problemas al momento ejecutar alguna orden?

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13343069-el_rey_manda.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Menciona correctamente el nombre de los objetos a los que corresponde el sonido.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #13

Jugando con las oraciones



Nota. La imagen muestra el juego de relacionar el sonido con la imagen correspondiente elaborado en Educaplay

Objetivo: Expresar oraciones cortas mediante la observación de imágenes.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para dar comienzo a la actividad, se realizará las praxias de movimiento para lo cual vamos hacer la posición de las vocales sin sonido (a/, o/, u/). Se observará el espacio para realizar la actividad, luego se colocará el material. En la actividad se debe escuchar y repetir la oración, luego unir con la imagen que corresponde. Para ultimar se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué tal les pareció el juego?, ¿Tuvo problemas al momento de repetir una oración?

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12652219-repitiendo_palabritas.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Expresa oraciones cortas mediante la observación de imágenes.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #14

Imitando soniditos



Nota. La imagen muestra los sonidos de distintos objetos para relacionarlos con la imagen laborado en Educaplay

Objetivo: Imitar sonidos onomatopéyicos de objetos de la casa.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Se dará inicio a la actividad con praxias de movimiento para la realización de la actividad se hará el sonido de gotas de agua, juntar y separar los labios imitar el sonido de las gotas de agua al caer. Posteriormente se colocará el material. La actividad trata de ir escuchando los sonidos e ir imitando los sonidos de los elementos que se muestran, luego unir con la imagen que corresponde. Para concluir se dirá una adivinanza. (ver anexo 10)

Link de la actividad en Educaplay:

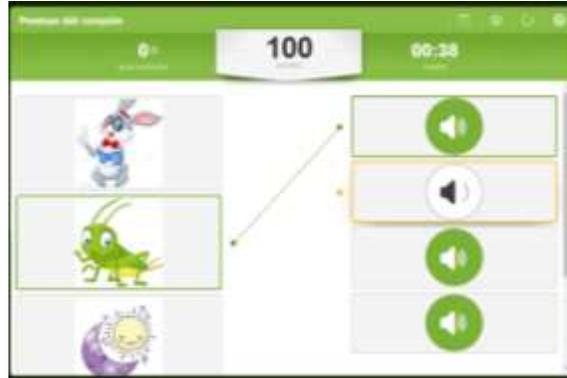
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12652622-el_espejo.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Imita sonidos onomatopéyicos de objetos de la casa.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #15

Poemas del corazón



Nota. La imagen muestra diferentes fonemas y la imagen con la que se relaciona elaborado en Educaplay

Objetivo: Expresar poemas cortos tras la interpretación de imágenes

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Se empezará con las praxias sonoras para lo cual vamos hacer ruido de motor con los labios. Continuando con la actividad se colocará el material. En esta actividad se debe reproducir el sonido de los poemas (ver anexo 11) y repetir cada uno, luego observar las imágenes y relacionar con la que corresponde. Finalmente ¿Les gusto el juego?, ¿Qué poema les agrado más?

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12655794-poemas_del_corazon.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Expresa poemas cortos tras la interpretación de imágenes.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #16

Adivina el personaje



Nota. La imagen muestra la caricatura Masha y el oso en adivinanza elaborado en Educaplay

Objetivo: Nombrar el personaje oculto en la imagen a través del uso de adivinanzas.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante

Procedimiento

Se arrancará con la actividad de praxias sonoras para los cual vamos a dar un beso sonoro y un silencioso. Posteriormente para la realización de la actividad, se empezará colocando el material. Para la siguiente actividad vamos adivinar el personaje que aparecerá luego de descifrar todas las pistas para las cuales se mostrarán sonidos, que los niños deben poner atención y mencionar de que dibujo animado trata o que personajes son, hay cuatro pistas y poco a poco se irá descubriendo la imagen. Finalizaremos con las siguientes preguntas ¿Qué imagen era la que estaba oculta?, ¿Le gusta ver esa película?

Link de la actividad en Educaplay:

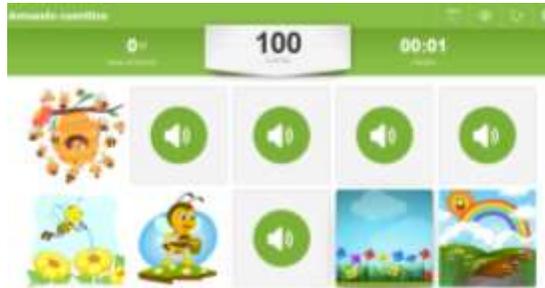
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12643114-advina_el_personaje.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Nombra el personaje oculto en la imagen a través del uso de adivinanzas.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #17

Armando cuentitos



Nota. La imagen muestra el juego seguir la secuencia del cuento por medio de imágenes y sonidos elaborado en Educaplay

Objetivo: Relatar un cuento mediante el sonido y las imágenes que se observa.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para empezar la actividad, se realizará las praxias sonoras para lo cual vamos a respirar con la boca cerrada y botamos el aire. A continuación, se colocará el material. En esta actividad se irá escuchando cada audio para ir formando una historia, de acuerdo a las imágenes que se muestran. (ver anexo 12). Par culminar observaremos un video “Zenón, Bartolito y los Animales de la Granja”. (ver anexo 13)

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12644303-armando_cuentitos.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Relata un cuento mediante el sonido y las imágenes que se observa.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #18

Pequeños cuentitos



Nota. La imagen muestra videos de animes para mencionar el nombre de cada uno elaborado en Educaplay

Objetivo: Expresar opiniones tras la interpretación de cuentos infantiles.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Para abordar con la actividad, se realizará las praxias sonoras, para lo cual vamos aspirar por un sorbete. Luego se colocará el material. Para la actividad se observará los videos (ver anexo 14) y se debe mencionar el nombre del cuento y hablar acerca del mismo ¿qué les pareció? y ¿qué parte les agrada de cada uno?

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12644677-pequenos_cuentitos.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Expresa opiniones tras la interpretación de cuentos infantiles.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #19

El gusanito veloz



Nota. Niños soplando un gusanito de papel con un sorbete

Fuente: <https://n9.cl/thylm>

Objetivo: Repetir ejercicios bucales, preparando los músculos que intervienen en el habla.

Materiales: cartulinas de colores, tijeras, marcadores, sorbetes, dibujo sencillo, lápiz, hoja en blanco.

Procedimiento

Se encabezará la actividad con las praxias de movimiento, para lo cual vamos a mover la lengua arriba y abajo tocando la parte interior de los dientes de arriba y de los de abajo alternativamente, con la boca abierta. Se dividirán a los participantes en dos grupos iguales. Empezamos cortando tiras de papel de unos 20 cm de largo y unos 5 cm de ancho, seguidamente doblamos el papel por la mitad, luego se abre y se dobla uno de los lados hasta la mitad por dentro y luego de nuevo por la mitad, y lo mismo con el otro lado. Redondeamos con las tijeras las puntas y desplegamos, dibujamos la cara que queramos a nuestro gusano con el marcador. Y ya están listos para la carrera. Se puede hacer soplando directamente sobre el gusano o mejor con un sorbete, para permitirles a los niños orientar mejor el soplo hacia la parte central del gusano, para que haga el efecto de moverse como tal. El grupo que logre llegar más rápido a la meta será el ganador y se llevará una carita feliz. Para acabar con la actividad se realizarán competencias de carreras por pares, de un extremo del aula al otro extremo.

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repite ejercicios bucales, preparando los músculos que intervienen en el habla.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #20

Elementos de mi entorno



Nota. La imagen muestra el juego de reconocimiento y repetición del nombre de los objetos del entorno elaborado en educaplay

Objetivo: Mencionar correctamente los objetos del entorno.

Materiales: Computadora, Herramienta educaplay, parlante.

Procedimiento

Se procederá con las praxias sonoras para esto se debe respirar con la boca cerrada. A continuación, para la realización de la actividad, se colocará el material. En la presente actividad se debe escuchar el nombre del objeto, repetir su nombre y dar clic en el casillero correspondiente a su nombre. Cerraremos esta actividad con la canción “Pin Pon” (ver anexo 15)

Link de la actividad en Educaplay:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13875593-cual_es_el_nombre_del_objeto_que_se_muestra.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Menciona correctamente los objetos del entorno.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #21

El monstruo de colores



Nota. Niños soplando un gusanito de papel con un sorbete

Fuente: <https://n9.cl/xibkh>

Objetivo: Repetir los ejercicios de soplo para controlar la salida y la entrada de aire sin dificultad.

Materiales: temperas de varios colores, sorbete, agua, hoja de papel.

Procedimiento

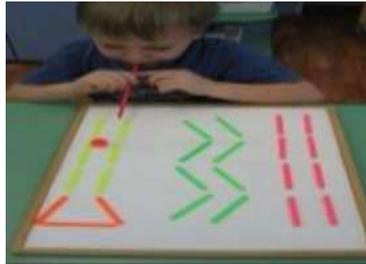
Se dará inicio con las praxias sonoras para lo cual vamos a dar un beso sonoro y silencioso. Posteriormente en un recipiente vacío se colocará un poco de pintura y un poco de agua y se mezcla, luego se colocará unas gotas de la mezcla en un papel y con la ayuda de un sorbete soplar para ir esparciendo la pintura con la finalidad de darle la forma de un monstruo cuando hayamos terminado de soplar y dar forma le podemos colocar ojitos a nuestro monstruo ya sean dibujados o pegados. A esta actividad la podemos hacer en grupos y el grupo que más monstruos haga será el ganador y se llevará un premio. Para ultimar se lo hará con la siguiente frase “Juega, ríe, corre, imagina, crea, haz amigos”

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repite los ejercicios de soplo controlando la salida y la entrada de aire sin dificultad.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #22

Laberinto de soplo



Nota. Niños soplando una pelotita de pin pon por un laberinto.

Fuente: <https://n9.cl/o39xw>

Objetivo: Repetir los ejercicios de soplo para entrenar la respiración y los músculos que intervienen en el habla.

Materiales: Sorbetes, bolitas de papel, cartón, paletas.

Procedimiento

Para arrancar con la actividad se lo hará, realizando praxias de movimiento para lo cual haremos el movimiento de la boca de un cocodrilo abrir y cerrar la boca. En un cartón se elaborará un laberinto a base de paletas, creando callejones con las paletas cortándolos por la mitad, y pondremos la bolita de papel al inicio, siguiendo el laberinto hasta llegar a la meta. A esta actividad la podemos hacer en parejas y el que logre llevar las bolitas de papel al centro será el ganador y se llevará una estrellita. Para cerrar la actividad se cantará la canción “Tengo, tengo, tengo”. (ver anexo 16)

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repite los ejercicios de soplo entrenando la respiración y los músculos que intervienen en el habla.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #23

Características de los animalitos



Nota. La imagen muestra las características de los animales elaborado en Educaplay

Objetivo: Describir las características de los animales según su condición de desarrollo medioambiental.

Materiales: Computadora, herramienta Educaplay, parlante.

Procedimiento

Se iniciará la actividad, realizando praxias de movimiento, para esto se procederá a hacer los gestos de un conejito inflando los carrillos de aire y mover el aire de un lado a otro. A continuación, se colocará el material. La actividad trata de observar el video, (ver anexo 17) descubrir que animales se muestran, imitar el sonido de cada uno de ellos, observa su color, su tamaño y su forma, luego identificar si son domésticos, salvajes o acuáticos. Para sellar con la actividad se lo hará con una adivinanza (ver anexo 18)

Link de la actividad en Educaplay:

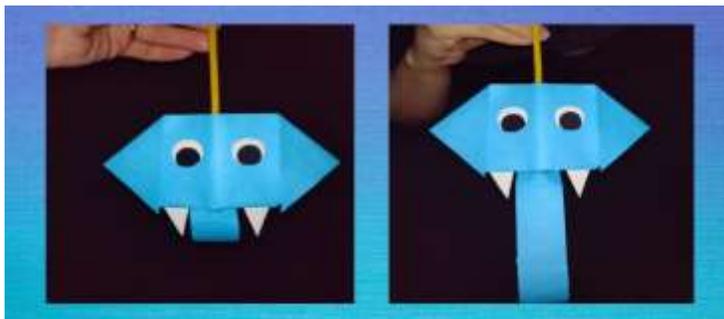
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/12654945-los_animales_de_la_granja.html

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Describe las características de los animales según su condición de desarrollo medioambiental.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #24

La trompita de Ely



Nota. Material de sopro con la imagen de un elefante

Fuente: <https://n9.cl/lhlym>

Objetivo: Repetir los ejercicios de respiración, mejorando la pronunciación y consolidar los fonemas.

Materiales: cartulinas de colores, tijeras, goma, silicón, pistola de silicón, ojitos movibles, marcador, hoja de papel bond, sorbete.

Procedimiento

Para arrancar la actividad, se lo hará con praxias de sonido para esto se imitará el sonido de un motor escacharrado hinchar los carrillos y soltar el aire haciendo pedorretas. A continuación, empezamos doblando dos triángulos iguales, doblamos la punta a los dos triángulos y la pegamos con el dobles, pegamos un sorbete en el centro del triángulo y la punta del mismo tiene que salir hacia afuera, en el en extremo q doblamos pegamos una tira larga que va a ser la trompa del elefante, luego ponemos goma en los bordes y pegamos los dos triángulos uno encima del otro que queden iguales, luego doblamos las esquinas y pegándolas para hacer las orejas del elefante, seguidamente le dibujamos los ojos bien llamativos, y le pegamos los colmillos con cartulina, le hacemos unas rayitas en la lengua le damos la vuelta y enrollamos la lengua, al sorbete se le deja una puntita salida cerca de la lengua para que salga por ahí el aire y se estire la lengua. Con una cajita de cartón se hace una mini portería, y con bolitas de algodón se hace una competencia al grupo que logre meter más goles será el ganador y se llevará un premio. Para ultimar se realizan las siguientes preguntas: ¿estuvo fácil o difícil hacer el elefante?, ¿Cuántas bolitas lograron meter en la portería?

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repita los ejercicios de respiración, mejorando la pronunciación y consolidar los fonemas.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Actividad #25

Soplar bolitas de papel



Nota. Niños soplando bolitas de papel con un sorbete

Fuente: <https://n9.cl/vnkcc>

Objetivo: Repetir ejercicios de soplo para la correcta articulación de sonidos.

Materiales: Cajas de cartón pequeña, bolitas de papel, sorbete, parlante

Procedimiento

Para principiar la actividad, se lo hará con praxias de movimiento para lo cual vamos a esconder los labios hacia adentro. Posteriormente se dividirán a los participantes en dos grupos iguales, frente a ellos se colocan dos cajas vacías y en dos recipientes se colocan las bolitas de papel. A esta actividad se la puede realizar encima de una mesa o en el piso como mejor se les facilite, cada niño debe tomar un sorbete y una bolita de papel e ir tratando de insertar la bolita en la caja, esto se lo realizara como un reto el grupo que introduzca más bolitas de papel en la caja es el ganador y se llevará una estrellita. Para dar termino a la actividad lo haremos con la canción “Debajo un botón”. (ver anexo 19)

Evaluación

Escala Valorativa			
Indicadores de evaluación	Repita ejercicios de soplo para la correcta articulación de sonidos.		
	Valoración		
Niños/as	Iniciado	En proceso	Adquirido
1			
2			

Anexos

Anexo 1

“Mis canciones de animalitos”



- ✓ <https://youtu.be/qcOigtMsjes>
- ✓ <https://youtu.be/eNLidPI9zdE>
- ✓ <https://youtu.be/4ShOpJPHRxA>
- ✓ <https://youtu.be/RKn0UcaganM>

Anexo 2

“Refranes Perejil, zorro, palomita, baño”

PEREJIL

Perejil comí, perejil cené, y de tanto comer perejil, me emperejilé

ZORRO

Zorro, zorro modorro pide socorro con un gorro.

PALOMITA

Palomita blanca reblanca, ¿Dónde está tu nido, renido, renido?

BAÑO

Cada vez que me baño me hace daño, por eso me baño una vez al año.

Anexo 3

“Soy una taza”

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

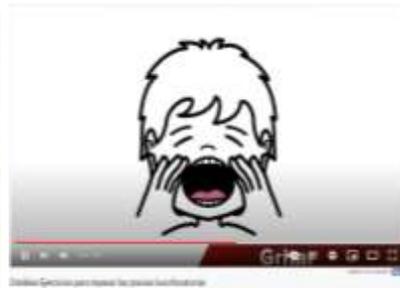
Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express

Soy una taza, una tetera
una cuchara y un cucharón
un plato hondo, un plato llano
un cuchillito y un tenedor

Soy un salero, azucarero
la batidora y una olla express
Chu chu

Anexo 4

“Ejercicios de la lengua”



- ✓ <https://youtu.be/i1NuglBgg00>
- ✓ https://youtu.be/Ak8Fl_i6cQQ
- ✓ <https://youtu.be/ngOZaYcMpQ0>

Anexo 5

“Adivinanzas”

Blanco es, la gallina lo pone,
con aceite de fríe y con pan
se come. ¿Qué cosa es?

Rta: El huevo

Todos me quieren para
descansar. ¡Si ya te lo he
dicho! No lo pienses más.

Rta: La silla

Tengo agujas, pero no sé
coser, tengo números, pero
no sé leer, las horas te doy,
¿Sabes quién soy?

Rta: El reloj

Es alargada y naranja, se la
comen los conejos para así
llegar a viejos.

Rta: La zanahoria

Blanca por dentro, verde por
fuera. Si no sabes, espera.
¿Qué es?

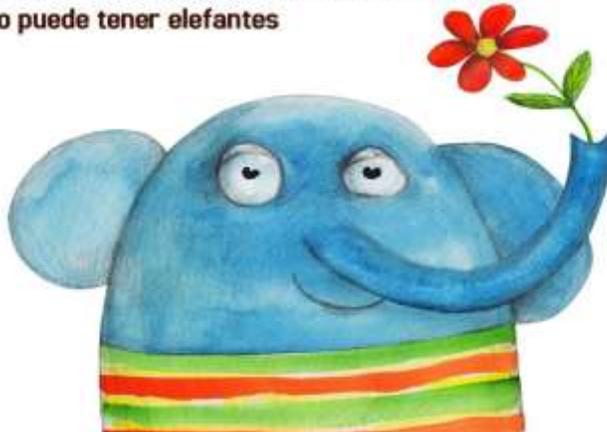
Rta: La Pera

Anexo 6

“Chiste”

¿Qué diferencia hay entre
una pulga y un elefante?

Que el elefante puede tener pulgas y la pulga
no puede tener elefantes



Anexo 7

“Rimas”

En mi cara redondita
tengo ojos y nariz,
y también una boquita
para hablar y para reír.

Con mis ojos veo todo,
con la nariz hago achís,
con mi boca como,
como palomitas de maíz.

Los pájaros piden, un rayo
solar, sin esa caricia no
pueden cantar.

Los pájaros marchan,
buscando al calor,
las hojas se caen o cambiar
de color.

El día es más corto, calienta
poco el sol,
las setas y uvas: ¡qué ricas
que son!

Anexo 8

“Chiste”



Anexo 9

“Debajo un botón”

Debajo de un botón, ton, ton, Que
encontró Martín, tín, tín, había un
ratón, ton, ton ay que chiquitín, tin,
tin, Ay que chiquitín, tin, tin, era
aquel ratón, ton, ton, que encontró
Martín, tin, tin, debajo de un botón,
ton, ton.

Anexo 10

“Adivinanza”



Anexo 11

“Poemas”

Mariposa

Volando de flor en flor la vieron en primavera, envidiaron su hermosura y no vieron su ceguera. Sus grandes ojos oscuros dejaban ver su tristeza, aún siendo una mariposa de extraordinaria belleza.

El conejito

Han puesto gafas de ver a un pequeño conejito y brincando va a la escuela, contento, dando saltitos ¿Ves las letras con las gafas? - Le pregunta el profesor -y contestó el conejito: ¡Veo ahora mucho mejor!

El grillo

Un grillo cantaba cri cri muy contento, mirando a la luna en el firmamento. Cri cri le cantaba «eres la más bella» y la luna reía junto a las estrellas. Cri cri le cantaba «eres tan hermosa» y la luna brillaba creyéndose diosa.

La luna y el sol

La luna es muy pequeña, y el sol es muy mayor. La luna tiene frío, y el sol tiene calor. La luna está de noche, y el sol está de día.

Anexo 12

“La abejita”

En un día muy soleado salió a explorar al campo la abejita, mientras exploraba logro observar a lo lejos un campo lleno de flores ¡oh! Cuantas flores dijo la abejita, al llegar a las flores tomo todo el néctar que pudo hasta sentirse satisfecha, de regreso a casa la abejita les conto a sus amigas que había encontrado un campo lleno de muchas flores, y todas juntas fueron a tomar néctar

Autora: Yadira Rojas

Anexo 13

“Zenón, Bartolito y los Animales de la Granja”



Los Videos Más Divertidos con Zenón, Bartolito y los Animales de la Granja | La Granja de Zenón

✓ <https://youtu.be/AtwSMwZkgBU>

Anexo 14

“Canciones de cuentos”



Los Tres Cerditos y El Lobo Gordo Infantil completo español latino



Biancaneve e los Siete Enanos - Canción tonta (Doblaje 1984)



Little Red Riding Hood - Canción de la Bruja (Doblaje)



La Cacería del Duende de La Capuchina Roja y El Lobo Feroz - Video Para Niños - Las Aventuras



La Cenicienta - Bidi Bidi Bi (Doblaje original)

- ✓ <https://youtu.be/Vlunr5BmDo8>
- ✓ <https://youtu.be/H4gv0vgEoRg>
- ✓ <https://youtu.be/wiJ4pdLVlcs>
- ✓ <https://youtu.be/Mi73IUMYwmA>
- ✓ <https://youtu.be/u2PXw8taCvk>

Anexo 15

“Pin Pon”

Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón, se lava su carita con agua y con jabón. Pin Pon siempre se peina con peine de marfil, y aunque se hace tirones no llora ni hace así. Pin Pon dame la mano con un fuerte apretón, que quiero ser tu amigo Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon.

Anexo 16

“Tengo, tengo, tengo”

Tengo, tengo, tengo.
Tú no tienes nada.
Tengo tres ovejas en una cabaña.

Una me da leche,
otra me da lana,
y otra me mantiene
toda la semana.

Caballito blanco
llévame de aquí.
Llévame hasta el
pueblo donde yo nací.

Tengo, tengo, tengo.
Tú no tienes nada.
Tengo tres ovejas en una cabaña.

Anexo 17

“Canciones de los animales salvajes, domésticos, acuáticos”



- ✓ <https://youtu.be/O5aibKRLz0o>
- ✓ <https://youtu.be/zVp6eaR5kRQ>
- ✓ https://youtu.be/Fe-AmoBtp_A

Anexo 18

“Adivinanza”



Anexo 19

“Debajo un botón”

Debajo de un botón, ton, ton, Que
encontró Martín, tín, tín, había un ratón,
ton, ton ay que chiquitín, tin, tin, Ay que
chiquitín, tin, tin, era aquel ratón, ton,
ton, que encontró Martín, tin, tin,
debajo de un botón, ton, ton.

Anexo 3. Test PLON-R aplicado como Pre-test

5 años Retraso PLON-R

Beiru Jiménez Janneth Monserrat

Resumen de puntuaciones

Pre test.

		PD	PT
Forma	Puntuación total (Máx. 5)	1	22
	Fonología	0	
	Morfología-Sintaxis	1	
Retraso	Repetición de frases	0	
	Expresión verbal espontánea	1	
Contenido	Puntuación total (Máx. 6)	2	17
	Categorías	0	
	Acciones	1	
	Partes del cuerpo	0	
Retraso	Órdenes sencillas	0	
	Definición por el uso	1	
	Nivel comprensivo	0	
	Nivel expresivo	1	
Uso	Puntuación total (Máx. 6)	0	12
	Expresión espontánea ante una lámina	0	
Retraso	Expresión espontánea rompecabezas	0	
PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (MÁX: 14)		3	9

③

Anexo 4. Test PLON-R aplicado como post test

T27/02

Guía de observación: **3 años** *Normal*

PLON-R

Berri Jimenez Janneth Monserrat.

Resumen de puntuaciones

Post test.

Forma	Puntuación total (Máx: 5)	PD	PT
		5	96
Fonología		1	
Morfología-Sintaxis		4	
<i>Normal</i> Repetición de frases		2	
Expresión verbal espontánea		2	
Contenido	Puntuación total (Máx: 6)		
		6	96
Categorías		1	
Acciones		1	
Partes del cuerpo		1	
<i>Normal</i> Órdenes sencillas		1	
Definición por el uso		2	
Nivel comprensivo		1	
Nivel expresivo		1	
Uso	Puntuación total (Máx: 3)		
		3	96
<i>Normal</i> Expresión espontánea ante una lámina		2	
Expresión espontánea rompecabezas		1	
PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (MÁX: 14)		14	96

3



Anexo 5. Escala valorativa de la guía de actividades.

Escala valorativa: Primera semana

ESCALA VALORATIVA													
Indicadores		Imita los sonidos onomatopéyicos de los animales.			Reproduce las canciones de los animales.			Pronuncia con claridad las vocales.			Repite trabalenguas cortos con apoyo de imágenes.		
Nivel de desarrollo		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
Nº	Niños												
1	Bernal Gael		✓			✓			✓			✓	
2	Berru Monserrat	✓				✓			✓			✓	
3	Cabrera Khaled		✓		✓				✓			✓	
4	Casierra Adam	✓				✓			✓			✓	
5	Cueva Evita		✓			✓			✓			✓	
6	Eras Roberth Julián	✓			✓				✓			✓	
7	Escobar Samara						✓		✓				✓
8	González Erik			✓						✓			✓
9	Guarnizo Eliette			✓						✓			✓
10	Guerrero Rachel		✓		✓				✓			✓	
11	Juna Christopher		✓			✓			✓			✓	
12	Jumbo Danna		✓			✓			✓			✓	
13	Loaiza Alan			✓			✓			✓			✓
14	Malla Dylan		✓			✓			✓			✓	
15	Manzanillas María	✓				✓			✓			✓	
16	Minga Isaac		✓			✓			✓			✓	
17	Puglla Elian			✓			✓			✓			✓
18	Puma Keily		✓			✓			✓			✓	
19	Ramírez Liam			✓			✓			✓		✓	
20	Gahona Dylan			✓			✓			✓			✓
21	Pronbo Leonel		✓			✓			✓			✓	
22	Siguensa Francisco		✓						✓			✓	
23	Tapia Nayely			✓			✓			✓			✓
24	Torres Ariana			✓			✓			✓			✓
25	Troncos Genesis		✓			✓			✓			✓	

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

Escala valorativa: Segunda semana

ESCALA VALORATIVA										
Indicadores		Nombra objetos a través de imágenes.			Pronuncia palabras articulando el fonema R			Pronuncia palabras articulando el fonema B		
Nivel de desarrollo		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
Nº	Niños									
1	Bernal Gael		✓			✓			✓	
2	Berru Monserrat		✓			✓			✓	
3	Cabrera Khaled		✓						✓	
4	Casierra Adam					✓				✓
5	Cueva Evita	✓				✓			✓	
6	Eras Roberth Julián	✓				✓			✓	
7	Escobar Samara		✓				✓			✓
8	González Erik			✓					✓	
9	Guarnizo Eliette			✓					✓	
10	Guerrero Rachel		✓		✓				✓	
11	Juna Christopher		✓			✓			✓	
12	Jumbo Danna		✓			✓			✓	
13	Loaiza Alan			✓			✓			✓
14	Malla Dylan		✓			✓			✓	
15	Manzanillas María	✓				✓			✓	
16	Minga Isaac		✓			✓			✓	
17	Puglla Elian			✓			✓			✓
18	Puma Keily		✓			✓			✓	
19	Ramírez Liam		✓			✓			✓	
20	Gahona Dylan			✓			✓			✓
21	Pronbo Leonel		✓			✓			✓	
22	Siguensa Francisco		✓						✓	
23	Tapia Nayely		✓				✓			✓
24	Torres Ariana			✓			✓			✓
25	Troncos Genesis		✓			✓			✓	

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

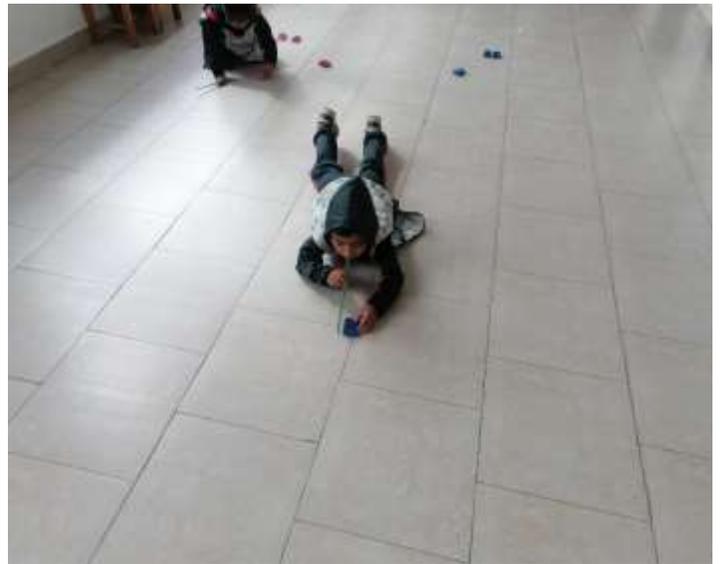
Anexo 6. Registro anecdótico

Registro anecdótico	
Alumno:	Rober Julian Eras
Observador:	Yadira Rojas Yaguana.
Nivel educativo:	Inicial II "B"
Fecha:	25/11/2023
Indicador:	Repite trabalenguas cortos con apoyo de imágenes.
Observación:	Interpretación:
<p>El niño presentó dificultad al momento de la repetición de trabalenguas, lo es muy complejo articular ciertas palabras así mismo la docente lo excluye de ciertas actividades argumentando que el niño no puede.</p>	<p>La actividad consiste en ir dando clic al casillero, escuchar con atención el refrán y repetir seguidamente, se debe seleccionar el personaje del que trata el trabalenguas.</p>

Registro anecdótico	
Alumno:	Gael Bernal
Observador:	Yadira Rojas Yaguana
Nivel educativo:	Inicial II "B"
Fecha:	09/11/2022.
Indicador:	Relata un cuento mediante el sonido y las imágenes que se muestran.
Observación:	Interpretación:
<p>El niño al inicio de la actividad no pronunciaba una sola palabra, tenía vergüenza con la docente de aula no interactuaba, se le mostraban imágenes para que narre una historia y no lo hacía.</p>	<p>La actividad trataba de ir observando una serie de imágenes e ir narrando una historia.</p>

Anexo 7. Imágenes fotográficas de intervención







Anexo 8. Certificado de traducción del resumen

Loja, 4 de abril de 2023

Mgr.

Edgar M. Castillo C.

**MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS
COMO LENGUA EXTRANJERA**

Certifica. -

Haber traducido de español a inglés el resumen del trabajo de integración curricular:
**Gamificación y lenguaje oral en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa del
Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en el periodo 2022 - 2023**, de la autoría
de la estudiante Yadira Cecibel Rojas Yaguana, C.I.: 1105267189.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso
del presente documento cuando lo considere conveniente.



Firma digitalizada por:
**EDGAR MARIANO
CASTILLO CUESTA**

Edgar M. Castillo C.
EFL TEACHER

Nro. Reg. Senescyt: 1031-07-785748