

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tema: Aplicación móvil para el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 en la Unidad Educativa Las Américas.

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado académico de Magister en
Educación Inicial

Proyecto de Investigación con Componentes de Investigación Aplicada y Desarrollo

Autora: Licenciada Glenda Elizabeth Catuta Analuisa

Director: Ingeniero Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Magister.

Ambato – Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

El Tribunal receptor de la Defensa del Trabajo de Titulación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister e integrado por los señores: Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magister e Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López, Magister, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “Aplicación móvil para el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 en la Unidad Educativa Las Américas”, elaborado y presentado por la señora Licenciada Glenda Elizabeth Catuta Analuisa para optar por el Grado Académico de Magister en Educación Inicial; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato.

Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg
Presidente y Miembro del Tribunal de Defensa

Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.
Miembro del Tribunal de Defensa

Ing. Wilma Lorena Gavilanes López, Mg.
Miembro del Tribunal de Defensa

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: Aplicación móvil para el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 en la Unidad Educativa Las Américas, le corresponde exclusivamente a la Licenciada Glenda Elizabeth Catuta Analuisa, autora bajo la Dirección del Ingeniero Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Magister, Director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Glenda Elizabeth Catuta Analuisa

AUTORA

Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Mg.

DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi Trabajo de Titulación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato.

.....-
Lcda. Glenda Elizabeth Catuta Analuisa
c.c. 180331139-6

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	I
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	III
DERECHOS DE AUTOR.....	IV
ÍNDICE DE CONTENIDOS	V
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
DEDICATORIA	XI
AGRADECIMIENTO.....	XII
RESUMEN EJECUTIVO	XIII
EXECUTIVE SUMMARY	XV
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	3
1.3. OBJETIVOS	4
1.3.1. <i>General</i>	4
1.3.2. <i>Específicos</i>	4
CAPITULO II.....	5
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	5
2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
2.1.1. <i>Definición</i>	5
2.2. ANTECEDENTES.....	5
2.2.1. <i>Internacionales</i>	6
2.2.2. <i>Nacionales</i>	7
2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.3.1. <i>Comunicación</i>	9
2.3.2. <i>Lenguaje</i>	12
2.3.3. <i>Desarrollo del lenguaje</i>	14
2.3.4. <i>Tecnología</i>	18
2.3.5. <i>Tecnologías de información y comunicación</i>	19
2.3.6. <i>Herramientas de las TIC</i>	21
2.3.7. <i>Dispositivos móviles</i>	22
2.3.8. <i>Aplicaciones móviles</i>	22

2.3.9.	<i>Primeras Palabras</i>	23
2.3.10.	<i>Aprender a Hablar: Palabras, Números, Sonidos, y Videos para Niños</i>	24
2.3.11.	<i>Cursos de idiomas para niños</i>	25
2.3.12.	<i>Baby Playground</i>	26
2.3.13.	<i>Nearpod</i>	27
CAPITULO III		29
MARCO METODOLÓGICO		29
3.1.	UBICACIÓN	29
3.2.	EQUIPOS Y MATERIALES	29
3.2.1.	<i>Cuestionario MacArthur</i>	29
3.2.2.	<i>Ficha de observación</i>	29
3.2.3.	<i>Análisis morfológico</i>	30
3.3.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.3.1.	<i>Cuantitativo</i>	30
3.4.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
3.4.1.	<i>Exploratoria</i>	30
3.4.2.	<i>Descriptiva</i>	31
3.4.3.	<i>Inductivo</i>	31
3.5.	MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN	31
3.5.1.	<i>Bibliográfica</i>	31
3.5.2.	<i>Campo</i>	32
3.6.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	32
3.6.1.	<i>No Experimental</i>	32
3.7.	POBLACIÓN O MUESTRA	32
3.8.	RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	33
3.8.1.	<i>Cuestionario MacArthur</i>	33
3.9.	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO	33
3.10.	VARIABLES RESPUESTA O RESULTADOS ALCANZADOS	34
3.11.	IDEA A DEFENDER	34
CAPITULO IV.....		35
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		35
4.1.	IDENTIFICACIÓN DEL NIVEL DE DESARROLLO DEL LENGUAJE QUE POSEEN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2	35
4.1.1.	<i>Cuestionario MacArthur</i>	35

4.1.2.	<i>Análisis morfológico</i>	61
4.1.3.	<i>Discusión del cuestionario MacArthur</i>	62
4.1.4.	<i>Discusión de la ficha de observación</i>	62
4.1.5.	<i>Discusión del análisis morfológico</i>	63
4.2.	DETERMINAR LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS QUE PERMITAN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS	63
CAPITULO V		67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		67
4.3.	CONCLUSIONES	67
4.4.	RECOMENDACIONES	68
REFERENCIAS		69
Anexo 1. Supraordinación		75
Anexo 2. Infraordinación.....		76
Anexo 3: cuestionario macarthur		77
Anexo 4: ficha de observación		83
Anexo 5: datos de la ficha de observación		84
Anexo 6: Carta de compromiso institucional		85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Actividad fonológica	17
Tabla 2. Actividad morfosintáctica.....	17
Tabla 3. Actividad léxico-semántico	18
Tabla 4. Actividad pragmática.....	18
Tabla 5. Frases que el infante comprende.....	37
Tabla 6. ¿Con qué frecuencia el niño imita palabras o partes de frases?.....	38
Tabla 7. ¿Con qué frecuencia hace el niño hace esto?.....	39
Tabla 8. Sonidos de Cosas y Animales	40
Tabla 9. Animales (de verdad y juguete)	41
Tabla 10. Vehículos	42
Tabla 11. Ropa.....	43
Tabla 12. Partes del cuerpo.....	44
Tabla 13. Juguetes	45
Tabla 14. Utensillos de casa	46
Tabla 15. Muebles y cuartos	47
Tabla 16. Lugares y objetos fuera de la casa	48
Tabla 17. Personas	49
Tabla 18. Rutina diaria, reglas sociales y juegos	50
Tabla 19. Acciones y procesos	51
Tabla 20. Estados.....	52
Tabla 21. Tiempo.....	53
Tabla 22. Cualidades y atributos.....	54
Tabla 23. La docente repite rimas.....	55
Tabla 24. La docente reproduce canciones para incrementar vocabulario y capacidad retentiva	56
Tabla 25. La docente realiza juegos de clasificación de objetos con unos atributos mientras repite palabras	57
Tabla 26. La docente relata cuentos utilizando su vocabulario sencillo.....	58
Tabla 27. La docente se comunica utilizando palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas	59
Tabla 28. Análisis morfológico de aplicaciones móviles potenciales a aplicar	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Elementos de comunicación</i>	10
Figura 2. <i>Comunicación acorde a las edades</i>	11
Figura 3. <i>Ejemplo de las temáticas abordadas</i>	24
Figura 4. <i>Maneras de uso de la aplicación</i>	24
Figura 5. <i>Ejemplo de temáticas</i>	25
Figura 6. <i>Portada de Mondly</i>	26
Figura 7. <i>Ejemplo de temáticas</i>	27
Figura 8. <i>Herramientas de Nearpod</i>	28
Figura 9. <i>Mini videojuego de Nearpod</i>	28
Figura 10. <i>Fiabilidad de instrumento</i>	34
Figura 11. <i>Comprensión temprana</i>	35
Figura 12. <i>Comprensión de las primeras fases</i>	36
Figura 13. <i>Maneras de hablar</i>	36
Figura 14. <i>Lista de vocabulario – sonidos de cosas y animales</i>	37
Figura 15. <i>Lista de vocabulario – animales de verdad y juguetes</i>	38
Figura 16. <i>¿Con qué frecuencia el niño imita palabras o partes de frases?</i>	39
Figura 17. <i>¿Con qué frecuencia hace el niño esto?</i>	40
Figura 18. <i>Sonidos de Cosas y Animales</i>	41
Figura 19. <i>Animales (de verdad y juguete)</i>	42
Figura 20. <i>Vehículos</i>	43
Figura 21. <i>Ropa</i>	44
Figura 22. <i>Partes del cuerpo</i>	45
Figura 23. <i>Juguetes</i>	46
Figura 24. <i>Utensilios de casa</i>	47
Figura 25. <i>Muebles y cuartos</i>	48
Figura 26. <i>Lugares y objetos fuera de la casa</i>	49
Figura 27. <i>Personas</i>	50
Figura 28. <i>Rutina diaria, reglas sociales y juegos</i>	51
Figura 29. <i>Acciones y procesos</i>	52
Figura 30. <i>Estados</i>	53
Figura 31. <i>Tiempo</i>	54
Figura 32. <i>Cualidades y atributos</i>	55

Figura 33. <i>La docente repite rimas.....</i>	56
Figura 34. <i>La docente reproduce canciones para incrementar vocabulario y capacidad retentiva</i>	57
Figura 35. <i>La docente realiza juegos de clasificación de objetos con unos atributos mientras repite palabras.....</i>	58
Figura 2. <i>La docente relata cuentos utilizando su vocabulario sencillo</i>	59
Figura 37. <i>Comunicación docente mediante personas, animales, objetos y acciones conocidas.....</i>	60

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo se lo dedico en primer lugar a mi esposo y a mis hijos, quienes fueron ellos mi motor e inspiración por lo que nunca me rendí y seguí adelante con mis estudios universitarios, para poder brindarles una mejor vida y se sientan orgullosos de mí.

A toda mi familia muchas gracias por sus palabras de aliento e impulsarme siempre a seguir adelante.

Glenda

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por sus bendiciones y por permitirme hoy estar donde estoy, por ser mi guía y mi fortaleza para no rendirme en el camino y cumplir este gran sueño.

A la Universidad Técnica de Ambato le agradezco por abrirme las puertas y permitirme tomar esta gran aventura y convertirme en la profesional que soy.

Para todos mis docentes como no agradecerles de todo corazón por acrecentar mis conocimientos y brindarme su apoyo y paciencia para llegar donde estoy.

Y para mi tutor Ing. Patricio Medina agradecerle por haber sido mi guía desde el principio de esta travesía, con sus conocimientos y consejos para lograr terminar con éxito.

Glenda

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: APLICACIÓN MÓVIL PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 EN LA UNIDAD
EDUCATIVA LAS AMÉRICAS.

AUTORA: Licenciada Glenda Elizabeth Catuta Analuisa

DIRECTOR: Ingeniero Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Magister

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Software educativo para educación inicial

FECHA: Viernes, 27 de enero del 2023

RESUMEN EJECUTIVO

Las herramientas tecnológicas de transmisión de información y comunicación han generado un efecto positivo en el ámbito educativo lo cual produce que las instituciones educativas y el personal docente empiece a introducir y renovar sus actividades y estrategias educativas para el desarrollo integral del infante y el proceso de enseñanza – aprendizaje específicamente el uso de aplicaciones móviles especializadas para la educación, por tal motivo se planteó el construir actividades interactivas basadas en una aplicación móvil en los estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas. Para llevar a cabo este proyecto investigativo se obtuvo información bibliográfica que dio sostenimiento a las variables de estudio; mediante un enfoque cuantitativo a través de la escala de MacArthur se aplicó a 30 estudiantes para identificar el estado actual de desarrollo del lenguaje. Los hallazgos de la investigación determinaron que el uso de las apps beneficia a tener una experiencia de aprendizaje entretenida y significativa. Y a su vez sugerir una app llamada “Primeras palabras” que ayudaría a reforzar el desarrollo del lenguaje. Se concluyó que, la aplicación de apps en la educación conlleva puntos positivos como negativos, específicamente no obliga a que el párvulo dependa solo de la aplicación y se convierta en una adicción, más bien sea un instrumento educativo que permita la enseñanza – aprendizaje de forma entretenida pero significativa. La relevancia del rol del docente en la educación y la importancia de que conozca el desarrollo del lenguaje del infante y que implemente evaluaciones sobre la misma para

conocer las faltas que tienen los infantes y esta sea la base para implementar nuevas estrategias y actividades acorde a la edad y ritmo de los estudiantes y crear un proceso de enseñanza – aprendizaje significativo. Además, fomentar charlas educativas para el personal docente de todas las instituciones educativas de la provincia donde se busque promover la actualización de estrategias educativas vinculadas al desarrollo integral del infante; es decir, afectiva, social, cognitiva y física. Para que, de esta manera, el establecimiento educativo y el personal docente tenga las herramientas necesarias para impartir clases.

Descriptores: Aplicación móvil, aprendizaje significativo, desarrollo, estrategia educativa, emociones, educación inicial, escala de evaluación, instituciones educativas, lenguaje, rol docente.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
MASTER'S DEGREE IN INITIAL EDUCATION

TITLE: MOBILE APPLICATION FOR LANGUAGE DEVELOPMENT IN
SUBLEVEL 2 EARLY SCHOOL STUDENTS AT LAS AMERICAS
EDUCATIONAL UNIT.

AUTHOR: Glenda Elizabeth Catuta Analuisa

DIRECTOR: Engineer Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Magister

RESEARCH LINE: Educational software for initial education

DATE: Friday, January 27, 2023

EXECUTIVE SUMMARY

The technological tools for the transmission of information and communication have generated a positive effect in the educational field, which produces that educational institutions and teaching staff begin to introduce and renew their activities and educational strategies for the integral development of the infant and the teaching process. – specifically learning the use of specialized mobile applications for education, for this reason it was proposed to build interactive activities based on a mobile application in sublevel 2 initial education students of the Las Américas Educational Unit. To carry out this research project, bibliographic information was obtained that supported the study variables; Using a quantitative approach through the MacArthur scale, it was applied to 30 students to identify the current state of language development. The research findings determined that the use of apps benefits having an entertaining and meaningful learning experience. And in turn suggest an app called "First Words" that would help reinforce language development. It was concluded that the application of apps in education has positive and negative points, specifically it does not force the child to depend only on the application and it becomes an addiction, rather it is an educational instrument that allows teaching - learning in a entertaining but meaningful. The relevance of the role of the teacher in education and the importance of knowing the infant's language development and implementing evaluations on it to know the faults that infants have and this is the basis for implementing new strategies and activities according to the age and rhythm of

the students and create a meaningful teaching-learning process. In addition, promote educational talks for the teaching staff of all educational institutions in the province where they seek to promote the updating of educational strategies linked to the integral development of the infant; that is, affective, social, cognitive and physical. So that, in this way, the educational establishment and the teaching staff have the necessary tools to teach classes.

Keywords: Mobile application, meaningful learning, development, educational strategy, emotions, initial education, evaluation scale, educational institutions, language, teaching role.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Introducción

En Ecuador la educación se rige entorno al Art. 343 pues menciona que el sistema educativo tiene el propósito de desarrollar las capacidades y destrezas individuales y colectivas de la comunidad estatal, para viabilizar el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008). De esta manera, el ámbito educativo es manejado por el Ministerio de Educación, institución creada con el objetivo de garantizar el acceso y calidad de la educación inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral, holística e inclusiva de niños, niñas, jóvenes y adultos, tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, las lenguas ancestrales y género desde un enfoque de derechos y deberes para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana (Ministerio de Educación, 2016).

El Ministerio de Educación como principal agente educativo ha implementado un Modelo de gestión cuya finalidad es garantizar una oferta educativa completa que mejore cada servicio, donde la población tenga acceso a servicios educativos de calidad, inclusiva y eficiente, en base a las necesidades y características de cada individuo (Ministerio de Educación, 2016). De esta manera surgen los niveles educativos establecidos acorde a las edades en las cuales

Por este motivo, se toma como base el Currículo de Educación inicial como un documento que abarca todos los aportes de trayectoria curricular acumulada en el país, del mismo modo, investigaciones y experiencias innovadores sobre la primera infancia centrando al párvulo como un ser bio-psico-social y cultural, único e irrepetible y los ubica como los principales actores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta guía plantea tres ejes de desarrollo y diferentes ámbitos acorde a la edad del infante que se divide en subnivel

1 y subnivel 2. No obstante, en el cual se centra el estudio de investigación es la educación inicial (Ministerio de Educación, 2014).

El presente trabajo investigativo se basa en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 mediante el uso de aplicación móvil dirigidas para desenvolver la habilidad de comunicarse con su entorno, es esencial implementar recursos tecnológicos debido a que la generación de infantes es conocida como nativos digitales, lo que permitirá una motivación más en el desenvolvimiento del área lingüística. Estas herramientas permiten desarrollar el lenguaje a su ritmo, permitiendo la adquisición de destrezas a través de niveles de complejidad acorde a la edad del infante, lo que logrará que el aprendizaje sea divertido y significativo (Anguisaca, 2015). De esta manera, se crea un ambiente ameno y adecuado para el progreso de competencias.

La infancia es una etapa trascendental pues dentro de ella el infante encuentra diferentes estímulos que le permiten desarrollarse en las distintas áreas, una de ellas es la del lenguaje, debido a que es un instrumento para la comunicación con sus pares e incluso con todo su contexto, que se da mediante la interacción e intercambio de información obtenida del medio en el que se encuentra (Gómez & Villa, 2021). Los primeros años de vida son relevante en el desarrollo y adquisición de diversas capacidades y habilidades, es necesario que en edades tempranas se realicen actividades que permitan el perfeccionamiento de estas. Por lo tanto, el niño comunica sentimientos, emociones, ideas y pensamientos, los mismos que servirán a futuro en su vida diaria.

El tema de estudio se argumenta en brindar conocimientos acerca de la importancia de implementar una aplicación móvil para el desarrollo del lenguaje del infante de 2 a 3 años. En base a lo mencionado, la metodología se centra en un tipo de investigación no experimental, de alcance descriptivo según el orden cuantitativo, pues recolecta datos estadísticos para posteriormente contrastar los resultados obtenidos. La población se delimita al área de educación inicial de la Unidad Educativa Las Américas que se encuentra en la ciudad de Ambato en las calles Quito y 12 de noviembre, Sector la Matriz. Se toma como muestra el subnivel 2 de la misma. Los instrumentos de recolección que se utilizarán: la observación con su instrumento una ficha de observación sobre el nivel de desarrollo del lenguaje actual de los párvulos y una encuesta con su instrumento el cuestionario sobre las actividades que permitieron el desarrollo del lenguaje.

1.2. Justificación

El tema de estudio parte de la línea de investigación Software Educativo para educación inicial, es fundamental conocer las aplicaciones móviles que benefician en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de inicial permitirá mejorar la atención en el alumnado. Además, hay que recordar que la tecnología cada día innova e influye de manera directa en el ámbito educativo por esta razón es imperativo que la educación cada vez se acople a las nuevas tecnologías para cumplir con las necesidades del estudiante. El docente debe ser quien se capacite cada día para implementar las tecnologías de información y comunicación dentro de su didáctica.

Por este motivo, es de suma relevancia tener en cuenta que el proceso de enseñanza – aprendizaje ha ido transformándose por los avances tecnológicos como la televisión, dispositivos móviles, videojuegos, entre otros. Han hecho que sea difícil llamar la atención de los pequeños que son expuestos a la tecnología sin medir un tiempo específico.

El estudio es original debido a que se realiza en base al alumnado de inicial subnivel 2 que al ser nativos digitales es cada vez más difícil llamar su atención por la digitalización y para lograr que adquieran sus destrezas de una manera distinta, llamativa e innovadora a través del uso de aplicaciones móviles acorde a la edad del estudiante en especial de educación inicial. Asimismo, se hará uso de una aplicación que brinda beneficios para el desarrollo del habla y el lenguaje.

Esta investigación será de impacto en la educación infantil debido a que permite que el docente se capacite y aplique dispositivos móviles y las aplicaciones en su metodología de enseñanza con el fin de innovar y llamar la atención de los más pequeños pero a su vez cimentar aprendizajes significativos del desarrollo del lenguaje que a futuro serán de relevancia en su proceso educativo; además, es de beneficio para el infante pues le ayuda a aprender a su ritmo y de manera divertida de esta manera fortalece la asimilación de conocimientos de forma sencilla y rápida según las destrezas que se desea que el párvulo adquiera.

Es factible y flexible debido a que permite el uso de una estrategia de enseñanza – aprendizaje distinto como son las aplicaciones móviles debido a que sea un recurso metodológico importante en la educación que permita a los estudiantes desenvolverse a su ritmo puliendo sus destrezas para que consigan conocimientos significativos y un buen desarrollo integral.

La utilidad del proyecto directamente beneficia a la comunidad educativa de la institución, en relación a los estudiantes estimula al desarrollo integral acorde al ritmo de aprendizaje en el ámbito lingüístico, es útil para que el docente pruebe nuevas formas de innovación que aplique en su planificación y labor docente; todo esto en conjunto beneficia a la mesa directiva al subir el estatus de la unidad educativa por brindar servicios educativos de calidad centrados en el desenvolvimiento del infante a través de la exploración tecnológica y progreso de sus destrezas lingüísticas. Además, de forma indirecta ayuda a la sociedad pues la adquisición de conocimientos a través de aplicación móvil mejora el avance tecnológico en el ámbito educativo del Ecuador y obtiene como parte de la sociedad a individuos con una educación integral.

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Diseñar actividades interactivas basadas en una aplicación móvil para los estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.

1.3.2. Específicos

Elaborar un marco conceptual sobre aplicaciones móviles y el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2.

Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje que poseen los niños y niñas de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.

Proponer actividades educativas que permitan el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.

CAPITULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En esta sección se encuentran los antecedentes investigativos del presente tema de estudio que se recopiló de varias investigaciones previas a nivel internacional y nacional que mantienen vínculo directo con el tema de estudio. Además, del estado de arte de las variables establecidas.

2.1. Planteamiento del problema

Poca incorporación de herramientas de software educativo como aplicaciones móviles para el desarrollo del lenguaje en estudiantes inicial subnivel 2 en la Unidad Educativa Las Américas, Ambato.

2.1.1. Definición

Este estudio se ejecuta en la Unidad Educativa Las Américas de la ciudad de Ambato, Ecuador. La aplicación de la técnica de observación identificó que la institución no incorpora herramientas de software educativo como son aplicaciones móviles para desarrollar el lenguaje de manera divertida y eficaz. De la misma manera, la educación actualmente ha incorporado las tecnologías de información y comunicación como una herramienta para la enseñanza y aprendizaje de diversas materias. Su aplicación dentro del aula proporciona ventajas que adaptan los métodos de enseñanza tradicionalistas y que tienen como finalidad atraer, motivar, divertir e incentivar a los estudiantes. Una de las posibilidades que nos brinda la tecnología es el desarrollo de destrezas y capacidades mediante aplicaciones móviles creadas para un fin específico.

2.2. Antecedentes

Para la sustentar el siguiente estudio se presentan diversos antecedentes investigativos de índole nacional e internacional, con el propósito de robustecer el nivel investigativo del presente tema que toma como referencia la siguiente documentación:

2.2.1. Internacionales

Según Máñez & Cervera, (2022) en su investigación; detalla su trabajo al describir el desarrollo de una aplicación móvil para que los infantes con dificultades de aprendizaje en el área de lectoescritura, se emplea Basic android para facilitar el procedimiento lingüístico en la ciudad de Godella, España. Los resultados obtenidos reflejan que esta aplicación permite al docente calibrar el nivel gramatical que se encuentran los estudiantes e incrementar la complejidad. El autor concluye que el software presente varias posibilidades para realizar las actividades propuestas en cualquier momento y lugar, sin necesidad del uso del internet y con un aprendizaje continuo pero dirigido específicamente al ritmo del infante.

Para Cid (2017) en su tema investigativo realizado en la Pontificia Universidad Católica de Chile, menciona que las aplicaciones móviles se pueden definir como juegos multimediales, pero su utilización en el área educativa adquiere un rol específico, dado que su finalidad es enseñar o desarrollar una habilidad o competencia, aun cuando el infante aprende y se divierte al mismo tiempo.

Además, resalta que las apps tienen atributos que miden el grado de usabilidad en el desarrollo integral del infante como: facilidad de aprendizaje, memorabilidad, errores, contenido, accesibilidad, portabilidad y contexto. El objetivo de la investigación se fundamenta en relacionar aplicaciones móviles con los objetivos de aprendizajes propuestos a nivel curricular. Los resultados demuestran que existen pocas aplicaciones que respondan a los objetivos pero que se las pueden modificar con actividades complementarias.

Acota Palomino (2020) en su trabajo realizado en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia; (tesis de maestría); establece la dificultad de aprender una segunda lengua, en este caso, el inglés ya que provoca frustración en los alumnos. El objetivo de esta investigación se basa en estructurar una propuesta para contribuir a una solución que permita la enseñanza del idioma de una manera fácil y entendible de utilizar el diseño de una aplicación móvil didáctica. Los resultados alcanzados detallan que la aplicación diseñada permite al estudiante comprender el idioma debido a que los comandos son claros; de esta manera, se refleja un porcentaje alto al entender las

instrucciones. Se concluye que al implementar esta app se mejoraría las propuestas del docente en la hora clase.

Martínez (2017) en su investigación realizada en la Universidad Carlos III de Madrid acota que el uso de dispositivos móviles o computadoras dan paso a una revolución tecnológica y que aplicarla de manera pedagógica da origen al concepto de m-learning o aprendizaje electrónico móvil. Siendo una modalidad educativa que facilita la construcción de conocimiento, adquisición de habilidades y resolución de problemas de forma autónoma, continua y divertida. La finalidad del estudio se centra en obtener los conocimientos suficientes para crear una aplicación completa que permita desarrollar habilidades planteadas. Se resalta en los resultados que se desarrolló una aplicación que cumpla con las necesidades y requisitos educativos propuestos.

En el artículo científico realizado por Martínez (2019) en Las Tunas, Cuba se manifiesta que la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación da un paso grande al crecimiento de aprendizaje móvil y e-learning. Actualmente, los dispositivos móviles en herramientas comunes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues brindan espacios interactivos donde el estudiante aprende espontáneamente. Se detalla resultados sobre las dificultades existentes en el estudio del idioma inglés. Por este motivo, el objetivo de esta investigación es erradicar el problema mediante la implementación de una app móvil que permita el desarrollo de las habilidades básicas.

En su trabajo Amado & González (2020) acota que la tecnología móvil es un soporte para complementar estrategias planteadas en un escenario estricto y así lograr un aprendizaje autentico y significativo. Aprender mediante el uso de aplicaciones móviles posibilita una modalidad flexible de como la persona accede a la información obteniendo de ella una asesoría personalizada, recursos audiovisuales y multimedia.

2.2.2. Nacionales

A nivel de Ecuador, existen investigaciones previas uno de ellos es Pujos (2020) en la Universidad Técnica de Ambato en su tesis de pregrado, realiza un recorrido sobre la inclusión de la realidad virtual y la realidad aumentada en las aplicaciones móviles y como estas benefician a los individuos que presentan necesidades especiales auditivas

que precisan de otros sentidos para su desenvolvimiento diario. El objetivo principal de la investigación es diseñar una app móvil que fortalezca el aprendizaje de las personas con NEE especialmente las auditivas. Los resultados obtenidos reflejan las dimensiones observadas de la aplicación y como beneficiarían a los sujetos. Concluye con que el software desarrollado resulta ser eficiente debido a que es accesible, fácil y funcional.

Acota Tapia (2018) en su trabajo describe que las apps son desarrolladas específicamente para ejecutarse en dispositivos móviles en la Universidad de Ambato. Son softwares de computadora que se encuentran en un Smartphone que es vista como una herramienta descargable con la que realizas varias funciones predeterminadas. Aquellas aplicaciones que son destinadas a la educación han generado una puerta hacia nuevas estrategias que permitan el desarrollo de competencias de manera entretenida, fácil y significativa. El objetivo de este estudio se centra en proponer una opción para el fortalecimiento el aprendizaje de matemáticas básicas en infantes de cuarto año. Los resultados alcanzados demuestran que la app puede ser un apoyo para mejorar y reforzar el proceso educativo.

Para Moreira (2017) en su trabajo realizado en la Universidad Católica de Loja menciona que los dispositivos y aplicaciones móviles disponibles para la distribución de conocimiento, propone que su aplicación es un cambio sustancial de innovación en todo sentido. Su objetivo principal es crear una aplicación móvil que permita desarrollar un libro interactivo. Los resultados obtenidos demostraron que los requisitos se cumplen y se considera una herramienta de aprendizaje.

En su estudio Garrido (2022) acota que las aplicaciones móviles en el desarrollo de la producción oral de una lengua extranjera con el objetivo de analizar el uso de app que contribuyen en el aprendizaje como un recurso didáctico. Esta investigación se caracteriza por ser cualitativa al describir los datos relevantes de cada variable. Los resultados alcanzados revelaron que las actividades deben ser idóneas porque deben mantener el interés en los estudiantes.

2.3. Fundamentación Teórica

La siguiente sección establece las consideraciones teóricas sobre la incorporación de la tecnología en la educación específicamente de las aplicaciones móviles. Así mismo, se abordará temas relacionados con el desarrollo del lenguaje en la educación infantil.

2.3.1. Comunicación

El ser humano con el transcurrir de los tiempos ha desarrollado habilidades una de ellas es el lenguaje. Mediante la palabra el individuo se comunica, expresa ideas, sentimientos, emociones, opiniones y puntos de vista. Es a través de las conversaciones que las personas se relacionan, pues por medio de ellas se coordina las acciones. El aprender a comunicarse, el escuchar a otro y diseñar conversaciones es necesaria para el progreso personal y profesional (Gómez & Fedor, 2018).

La comunicación es la actividad consciente que el individuo realiza al transferir información a otra persona o a un grupo de participantes con la finalidad de intercambiar significados mediante un sistema compartido de signos y normas. Una parte fundamental de la comunicación es el lenguaje, que se lo define como un sistema de símbolos y reglas gramaticales en donde son manipulados (Hinojosa y otros, 2018).

Además, es importante hablarle al niño desde temprano, pues ayuda en sus habilidades comunicativas, la comunicación como un término a nivel semántico como “el compartir”, que va continuamente cambiando y modificando (Ladino, 2017).

2.3.1.1. Elementos de la comunicación

Dentro de la comunicación se considera como elementos básicos dentro del proceso comunicativo que son: emisor, receptor, mensaje, código, canal y referente (Ramos y otros, 2019).

Emisor y receptor: la emisión y la recepción del mensaje dentro del proceso comunicativo es un intercambio de información entre ambos participantes.

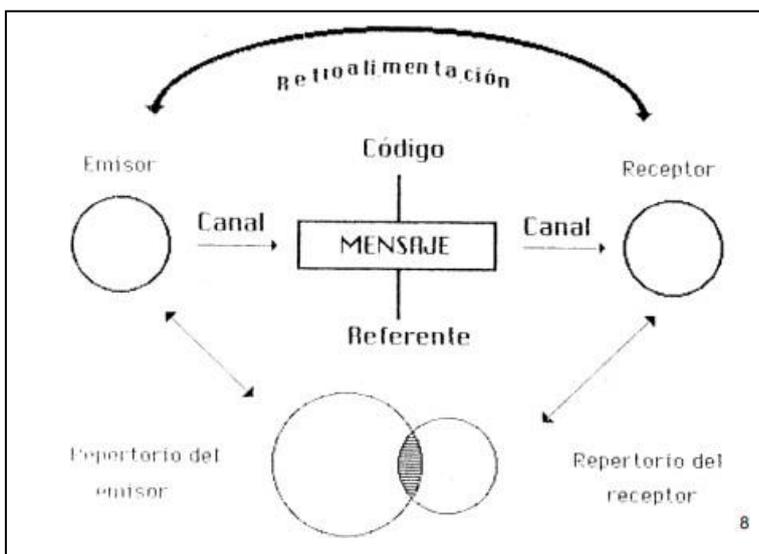
Mensaje: Es la expresión verbal o no verbal de ideas, sentimientos u opiniones, apoyado en un referente real.

Código: Agrupación de símbolos convencionales, estructurados y sistemáticos que son utilizados por el emisor como por el receptor para la comprensión de los mensajes transmitidos.

Canal: Es el medio o soporte adecuado para la transmisión de los mensajes.

Referente: O también denominado como contexto. Es la interrelación de factores físicos, socioculturales y psicológicos que coexisten en el proceso comunicativo.

Figura 1. Elementos de comunicación



Fuente: Galiano (2016)

2.3.1.2. FUNCIONAMIENTO DE LA COMUNICACIÓN

La comunicación funciona u ocurre cuando se intercambia información pues de esta manera se aprende del conocimiento del otro individuo. Las primeras interacciones o intenciones de comunicar del infante surgen por tres distintas etapas que a continuación se detallan (Ramos y otros, 2019).

Al principio el niño se comunica para:

- Rechazar o negar
- Pedir acciones
- Pedir objetos
- Tomar decisiones

A medida que los párvulos crecen, empiezan a utilizar combinaciones de lenguaje y comunicación para:

- Pedir atención
- Muestras de afecto
- Pedir objetos
- Saludar
- Ofrecer o compartir

Más tarde, los infantes utilizan señas en combinaciones con palabras para:

- Dirigir su atención
- Formas sociales educadas
- Responder preguntas de si o no
- Hacer preguntas
- Nombrar objetos o personas
- Realizar comentarios
- Entre otros

Además, se realizó una categoría de cómo funciona la comunicación acorde a las edades del infante.

Figura 2. Comunicación acorde a las edades



Fuente: Gómez & Fedor (2018)

2.3.2. Lenguaje

Como se menciona anteriormente, el lenguaje es un sistema donde el individuo comunica sus ideas, sentimientos, acciones y emociones; ya sea en habla, escritura, símbolos u otras convenciones. El lenguaje se encuentra dentro de la psicología humana, el mismo sigue una serie de reglas para obtener unos resultados infinitos a partir de la composición de elementos infinitos (Guardia, 2019).

Todo lo que se refiere al lenguaje se relaciona directamente con el entorno de los hablantes y el contexto real. El lenguaje siempre se encuentra cambiando al igual que la sociedad, debido a que con la innovación y la tecnología cada vez se incrementa el léxico; sin embargo, el objetivo principal es comunicar a un grupo de individuos entre sí (Mendoza, 2020).

Se define como un medio de comunicación formado dentro de un proceso de desarrollo evolutivo del ser humano. El mismo permite la exteriorización de ideas, sentimientos, emociones, pensamientos, e interiorizar al mismo tiempo lo que da paso a que se comuniquen con su medio (Sanchez y otros, 2017).

2.3.2.1. TRASTORNOS DEL LENGUAJE

El trastorno del lenguaje o también conocido como retraso del habla es cuando existe un retardo en la adquisición en diversas etapas de desarrollo cronológico del lenguaje infantil. Esto se refiere, cuando el lenguaje del infante ya sea de manera cuantitativa o cualitativa del uso verbal se encuentre debajo de la cifra media establecida acorde a la edad; es decir, cuando el niño sigue utilizando gestos o signos convencionales para comunicarse con su entorno o cuando usa palabras de manera deforme en su articulación que es ininteligible. También, cuando usa determinados elementos gramaticales tanto en aspecto sintáctico, léxico y pragmático lo que provoca una demora en la adquisición de otros elementos lingüísticos (López, 2017). De esta forma, se clasifica según su etiología:

Retrasos primarios: se caracteriza específicamente en un retardo en la adquisición de habilidades lingüísticas en base a la edad cronológica.

Retrasos secundarios: se da por diversas causas, pero se descartan las siguientes: retraso mental, lesiones del SNC o periférico como parálisis cerebral entre otras.

Es relevante el lenguaje infantil, en primera instancia porque el habla es un indicador del desarrollo integral del infante, en segundo lugar, para detectar dificultades en el proceso, y, en tercer lugar, para la determinación de posibles riesgos o evaluación del progreso del niño en caso de seguir un tratamiento. Por eso motivo, se clasifican los trastornos del habla ya sean de articulación, fluidez que incluyen tartamudez, resonancia o voz, disfagia oral, entre otros. Estos pueden ser expresivos y receptivos (López, 2017).

2.3.2.2. TERAPIAS DE LENGUAJE

La terapia de lenguaje es un área de rehabilitación que se trabaja en los infantes que tienen trastornos o dificultades del habla, lenguaje o comunicación, conflictos con la producción de sonidos, o dificultad con el aprendizaje del lenguaje, es decir, problemas con la combinación de palabras al expresar ideas. El objetivo fundamental es establecer o restituir la comunicación lingüística no desarrollada, alterada o discontinua en el infante donde sus vocalizaciones, estrategias y juegos divertidos acorde a su edad que beneficiaran su léxico (Ayala y otros, 2017).

El terapeuta es quien orienta al infante en base a los conocimientos relacionados con los problemas del habla y del lenguaje para buscar las posibles soluciones. Dentro de sus habilidades se encuentran la evaluación, el tratamiento, pero a su vez el aconsejar, orientar y proporcionar información necesaria a los involucrados directamente como son: docentes y padres que están vinculados con el problema de comunicación (Solano, 2022).

2.3.2.3. TÉCNICAS DE LENGUAJE

Existen varias técnicas o estrategias para desarrollar el lenguaje estas no solo ayudan a un terapeuta sino al docente dirigidos hacia el estudiante ya sea de forma individual o grupal con el único fin de facilitar el cumplimiento de habilidades acorde a su ritmo y asimilación de conocimientos en pos del desarrollo de la comunicación. El orientar en retrasos del

habla requiere de una atención especializada con técnicas en base a la realidad individual y colectiva del grupo de niños teniendo en cuenta las necesidades, demandas e intereses de los mismos para de que esta manera mediante sus potencialidades logre un aprendizaje significativo (Yari, 2017).

2.3.3. Desarrollo del lenguaje

Según Ministerio de Educación, (2014) el infante debe desarrollarse en base a tres ejes fundamentales: desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural, expresión y comunicación. El tercer eje se vincula con el desarrollo del lenguaje, el mismo consolida los procesos de mejora en la capacidad comunicativa y expresiva de los infantes, emplea distintas manifestaciones de lenguajes y lenguas como un medio para que el párvulo pueda exteriorizar sus ideas, pensamientos, sentimientos y emociones que les permita interactuar con su entorno.

Por otra parte, Espinoza & Flores (2019) hacen énfasis en el fortalecimiento educativo en Ecuador especialmente en la calidad educativa en los diversos niveles educativos y como buscan solucionar el déficit de desarrollo del lenguaje que afecta a los infantes. Si bien es cierto, el lenguaje es un factor esencial dentro del desarrollo integral del niño, pues cumple con la función comunicativa, social y de integración. No obstante, el avance tecnológico se ha convertido en un eje transversal para el apoyo en el perfeccionamiento del habla.

El docente siempre debe capacitarse para llegar al estudiante y de esta manera lograr que cada enseñanza sea significativa y una base sólida para futuros conocimientos hay que tomar en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes especialmente en el desarrollo del lenguaje. Así mismo, es importante que el docente sea más que un educador, sino que sea el guía para lograr que el párvulo desarrolle cada una de las destrezas vinculadas con el lenguaje verbal establecidas en el currículo de Educación Inicial.

Por otra parte, Bonilla (2016) menciona que el desarrollo del lenguaje es un proceso cognitivo y social por el cual todo ser humano adquiere como una habilidad desde pequeño, en un inicio es una comunicación no verbal que posteriormente se transforma en

una comunicación verbal con su lengua materna. Por este motivo, se acota que el desarrollar el lenguaje empieza desde cuando el niño se encuentra en el vientre de la madre, el estimular mediante canciones e historias de esta manera facilita el desenvolvimiento de la comunicación.

Sin embargo, Espinoza & Flores (2019) en la aplicación de tecnologías de la información en el desarrollo del lenguaje de niños con dificultades de comunicación acotan que los infantes en los primeros años de su vida inician las bases para el desarrollo del lenguaje debido a que son competentes de adquirir como propia la lengua materna, esto hace referencia, a que el párvulo empieza a repetir palabras que escucha de su contexto mediante las personas que lo rodean. Por esta razón, es trascendental que cuando el niño empieza a repetir las palabras es relevante que el adulto a cargo sea quien lo guíe en la correcta pronunciación para que a futuro pueda socializar con sus pares.

Asimismo, Flores & Arriagada (2017) manifiestan que la evolución del lenguaje del niño es influenciada en su totalidad por la parte afectiva e individual de los primeros contactos con la madre, que posteriormente pasa a ser cognitiva y social. Como se menciona es relevante que el cuidador o el docente sea un apoyo en este procedimiento pues el vínculo afectivo puede afectar de manera positiva o negativa en el desenvolvimiento del habla del niño; es decir, si se comunicaran de manera asertiva y clara o de forma distinta.

2.3.3.1. CARACTERÍSTICAS

El lenguaje es un elemento esencial pues es una de las herramientas que provee formas de interactuar favoreciendo el desarrollo de las áreas humanas. Por este motivo, se dice que entre los 0 a 5 años es una etapa decisiva para consolidar las diversas capacidades, entre ellas tenemos: lingüísticas, físicas, emotivas e intelectuales. Además, se han establecido escalas de desarrollo por varios autores según la edad que deben contar con un esquema completo de habilidades de interacción en cada componente que se menciona a continuación (Torres y otros, 2018).

- Fonológico
- Semántico

- Sintáctico
- Morfológico
- Pragmático

2.3.3.2. TIPOS

Sin embargo, existe dos tipos de lenguaje: Habilidades básicas de comunicación interpersonal y Competencia cognitiva del lenguaje académico. Para que el infante desarrolle el lenguaje es esencial que domine ambos tipos. A continuación, se detalla cada uno.

Las Habilidades básicas de comunicación interpersonal es aquella que utiliza el ser humano todo el tiempo. Estas destrezas no requieren de pensar mucho, pues estas implican conversaciones sobre el clima, acontecimientos pasados o rutinas. Incluye la pronunciación y gramática en base a un idioma. El infante con fuertes capacidades sociales aún puede tener problemas con desarrollar el lenguaje (Junji, 2017).

La competencia cognitiva del lenguaje académico engloba las competencias necesarias en la escuela, las mismas requieren que el infante use el lenguaje para pensar y aprender. No es solo el vocabulario; por ese motivo, el párvulo debe razonar, resolver conflictos e inferir. Este tipo de lenguaje precisa pensar pues es esencial para el desenvolvimiento de la alfabetización (Junji, 2017).

2.3.3.3. ESTRATEGIAS

Para promover el desarrollo del lenguaje se debe aplicar estrategias metodológicas que le permita al infante interactuar con su entorno y que tenga lo necesario para formar bases del lenguaje y desarrollo cognitivo. El primer lenguaje que domina el niño es la expresión de sentimientos y necesidades mediante balbuceos, risas y llantos que con el tiempo mediante actividades se convierten en palabras y frases. Por este motivo, se divide en dos grupos de edades de 2 a 3 años y 3 a 4 años (Ortega & Zhunio, 2016). Por este motivo, Ortega (2016) las divide de la siguiente manera:

- Modelado
- Imitación
- Formulación de preguntas
- Puesta de duda

Existen varias estrategias para el desarrollo del lenguaje acorde al área que se desea desarrollar, se recuerda que se divide en: fonológica, morfosintáctico, léxico-semántico y pragmático. De esta manera, podemos categorizarlas acorde a las dimensiones establecidas por (Zapata, 2016).

Actividad fonológica

Tabla 1. *Actividad fonológica*

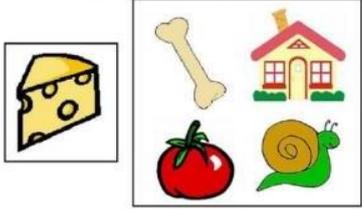
Trabajar con rimas
Identificar rimas en pares de palabras. Identificar la palabra que rima con el modelo en 3 elementos. Identifica el elemento que no rima en 3 ,4, 5 elementos.
<p>¿qué rima con...?</p> 

Tabla 2. *Actividad morfosintáctica*

Cantar canciones
Entonar canciones e incitar al niño a que complete las oraciones siguiendo el ritmo. “Qué lindo trabajo YO, qué lindo trabajo YO, qué lindo trabajo, qué lindo trabajo”


Tabla 3. *Actividad léxico-semántico*

Juego clasificamos
Se presenta ilustraciones o se nombran distintos objetos y los niños los clasifican en la clase semántica al que corresponde. • “perro – gato – pato – chanco... ¿qué son?”
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="text-align: center;"><p>ÚTILES ESCOLARES</p></div><div style="text-align: center;"><p>JUGUETES</p></div></div>

Tabla 4. *Actividad pragmática*

Cuentacuentos
Narra cuentos y reconoce errores, cambia finales en los cuentos.


2.3.4. Tecnología

El siguiente estudio sobre la tecnología menciona que cada día se innova en la sociedad especialmente en el ámbito educativo ha hecho que surjan grandes cambios en estrategias, recursos, en el diseño de currículos y la práctica de la enseñanza. La educación con el pasar del tiempo se ha incorporado gradualmente las tecnologías de la información y comunicación como un elemento estratégico e integrador del proceso de enseñanza - aprendizaje. De esta, manera convierte los conocimientos impartidos por el docente en un aprendizaje significativo que servirá a futuro para su práctica en el diario vivir (Vizconde y otros, 2013).

La tecnología en el ámbito educativo humaniza el proceso enseñanza – aprendizaje y se adapta a las circunstancias del alumnado y el personal docente para facilitar la instrucción y el rendimiento académico. La educación debe crear ambientes de aprendizaje virtual como una herramienta para que el estudiante puede investigar, explorar, aprender, entre otras cosas. Mediante el uso de aparatos tecnológicos que permite el aprendizaje a su propio ritmo (Cueva, 2020).

2.3.5. Tecnologías de información y comunicación

Dentro del ámbito tecnológico encontramos las TIC o conocidas como las tecnologías de información y comunicación se han convertido en una herramienta básica pues presentan un amplio potencial para fines educativos. Los mismos permiten acceder a varios acceder a plataformas virtuales, medios audiovisuales, libros digitales, entre otros. Además, proporciona que los estudiantes estén siempre conectados, investigando y resolviendo dudas (López y otros, 2019).

Las TIC se han transformado en agentes eficaces en relación al beneficio de avances y cambios a nivel social. A nivel educativo su uso en el aula es de manera innovadora para impartir conocimientos en función a las necesidades del alumnado (Colás y otros, 2018). También Colás (2018), resalta que su aplicación en educación ha sido un cambio en metodologías incluso en otros factores que se menciona a continuación:

- a) Cambios en los recursos que se utilizan en el aula.
- b) Usos didácticos en el aula de los recursos TIC.
- c) Cambios en las metodologías didácticas y prácticas docentes.
- d) Efectos de las TIC en los aprendizajes. Las competencias digitales.
- e) Incidencia de las TIC en cambios organizativos del aula.
- f) Incidencia de las TIC en el cambio de tipología de actividades en el aula.
- g) Impacto didáctico-metodológico. Evaluación, desarrollo de competencias, exigencias formativas, entre otros.
- h) Cambios en el modelo de escuela y en la función del profesorado.
- i) Repercusión en los modelos de formación del profesorado.

Estos cambios que se reflejan en el proceso de enseñanza – aprendizaje dependen de las herramientas que se utilice, que se encuentran un sin número de ellas. Algunas son de bajo costo, pues accede mediante un dispositivo móvil o un computador a videos, guías, libros, podcast, etc. Además, tiene flexibilidad de horarios lo que aumenta la autogestión, fomenta la creatividad y la calidad en los materiales didácticos (Pastran y otros, 2020).

Para Gómez (2015) las nuevas generaciones digitales tienen a su facilidad sistemas de información que ayudan a potenciar los conocimientos adquiridos en clase como aplicativos para computadoras, laptops y dispositivos móviles. Debido a que existen aplicaciones orientadas a beneficiar al desarrollo de capacidades y habilidades. Las nuevas generaciones de infantes al tener a su disposición y libre acceso a estas tecnologías se encuentran dificultades para atraer la atención del párvulo en el proceso de enseñanza – aprendizaje debido a que se encuentran cómodos con la digitalización a la que han sido expuestos desde temprana edad.

Mientras Mañez & Cervera, (2021) acotan que las TIC ponen a nuestra disposición una gama de dispositivos que permiten que la vida de cotidiana de los individuos sea sencilla y fácil. Los incrementos de avances tecnológicos se han relacionado en el contexto educativo al ofrecer aprendizaje mediante el uso de estrategias, procedimientos y procesos formativos.

2.3.5.1. APLICACIÓN DE LA TIC EN EL AULA

Cuando se habla de aplicación de herramientas TIC en la hora clase surgen varias interrogantes como: ¿Qué beneficios tiene su uso?, ¿Qué implicaciones existen dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?, ¿En qué momento se debe utilizar?, ¿Qué exigencias debe asumir el docente para su aplicación en clase?, cada una de estas preguntas son guiadas en los procedimientos de innovación que mejoran la calidad de enseñanza, lo que de verdad debe ser de interés para el docente es que se cumplan los objetivos de aprendizaje y que el estudiante tenga un papel activo en su educación aprendiendo de una manera divertida y a su ritmo (Escobar & Buitrago, 2019).

Existen varios beneficios al aplicar las TIC dentro de la clase, el uso de dispositivos móviles no solo aporta a la comunicación sino a la educación mediante el uso de aplicaciones dirigidas específicamente para ser utilizadas en el aula. Una de las ventajas es el aprendizaje cooperativo con igualdad de posibilidades para cada estudiante, es decir; cada estudiante aprende de manera grupal a su ritmo (Cuadros & Blanco, 2017).

Además, se menciona que para la utilización de las mismas se debe determinar un momento específico donde se realizará la aplicación de dispositivos móviles solo para el uso de apps educativas dentro del aula. Su uso apropiado creará un ambiente de enseñanza entretenido y significativo. Por ello se requiere constancia por parte del docente pues esto permitirá el encontrar un sentido didáctico al dispositivo móvil y a las distintas apps que se pueden aplicar para cada destreza que se desea que el infante adquiera (Pérez y otros, 2017).

2.3.6. Herramientas de las TIC

Las herramientas de las TIC son para motivar a los alumnos a motivar a los alumnos y potenciar su creatividad y destrezas. De la misma manera, el docente aprovecha de estos beneficios para el desarrollo de habilidades. Por este motivo, se clasifica según su uso en las distintas áreas de la sociedad, específicamente de la educación (Patiño, 2020).

Unas de las tantas herramientas son:

- Videoconferencias
- Videos
- Programas
- Gamificación
- Dispositivos móviles
- Aplicaciones móviles

2.3.7. Dispositivos móviles

Ditrendia (2020) realizó un estudio mundial donde destaca que el 90% de las personas adultas tienen un teléfono inteligente o Smartphone, siendo uno de los accesos más rápidos y eficaces para el internet. Mientras que un informe español “Spain Digital Future in Focus” confirma que los infantes de 2 a 3 años acceden frecuentemente a dispositivos móviles y Tablet de sus cuidadores directos para utilizarlos en jugar, dibujar y colorear o ver videos infantiles (López y otros, 2021).

Morante (2016) señala que actualmente son pocos los estudios que detallan el impacto del empleo de dispositivos móviles en los más pequeños especialmente en los niños de preescolar, así mismo hace énfasis que los medios de comunicación móvil se distinguen de la televisión pues engloba juegos y aplicaciones educativas, en las competencias interactivas que presenta y los contextos de su empleo. Y recomienda a quienes las utilizan que deben tener conciencia sobre los efectos del tiempo que pasa el párvulo enfrente de una pantalla.

2.3.8. Aplicaciones móviles

En el mercado existen un sin número de aplicaciones que proveen herramientas para el apoyo en la educación en distintas áreas, especialmente para el desarrollo del lenguaje. Sin embargo, en su mayoría las encuentras en inglés y las que se encuentran en español muy pocas se adaptan a las necesidades del estudiante (Basave y otros, 2016). Por esto, es importante buscar la aplicación adecuada acorde a las necesidades no solo del docente sino también del infante pues de esta manera facilitara la labor del educando y ayudara al desenvolvimiento del habla de manera rápida y fácil.

Finalmente, las aplicaciones móviles contribuyen a un sin número de destrezas pues ayuda a quebrar las barreras en los distintos estilos de aprendizaje, pues no existiría una limitación en si aprende de manera más lenta o rápida debido a que lo importante es que estas aplicaciones sean una motivación para un aprendizaje ameno y significativo. El manejo y uso de ellas brindan beneficios a las nuevas generaciones digitales siempre y cuando estén dirigidas especialmente para el desenvolvimiento del habla.

En los centros educativos no siempre se cuenta con dispositivos móviles para usar las apps; sin embargo, ciertas instituciones cuentan con aulas TIC que permiten acceder a estas apps mediante plataformas diseñadas que permiten descargar aplicaciones de Android que se ejecute en computadoras con facilidad. Una de ellas es BlueStacks un emulador gratuito que virtualiza un sistema operativo Android que ejecuta 1,5 millones de aplicaciones (BlueStacks, 2017).

2.3.9. Primeras Palabras

Una aplicación que refuerza el desenvolvimiento del habla y el lenguaje es Primeras Palabras para niños que utiliza el método Listen Repeat and Learning (LRL), el objetivo de esta app es implementar un sistema móvil interactivo para niños de preescolar para que el infante aprenda palabras básicas y estimular su inteligencia y habla a partir del aprendizaje temprano para obtener varios beneficios como: acceso a una herramienta tecnológica de manera gratuita con metodologías adecuadas para el desarrollo del lenguaje (Papumba, 2020). El uso de esta app brinda beneficios al infante ya que le permite desenvolverse a su tiempo, pero a su vez introduce ciertas herramientas que apoya no solo al docente sino a los padres a reforzar palabras que posteriormente se convertirán en oraciones.

La aplicación cuenta con temáticas como:

- Colores
- Partes del cuerpo
- Comidas
- Animales
- Números
-
- Cocina
- Plaza
- Casa
- Ciudad
- Oficio

Figura 3. Ejemplo de las temáticas abordadas



Fuente: Papumba (2020)

Además, cada temática cuanto con tres maneras de uso: la principal es la que abarca el método LRL, la trivia; que consiste en seleccionar la respuesta correcta dependiendo de lo que le pide la app. Y memotest, que radica en un juego de memoria con los términos aprendidos.

Figura 4. Maneras de uso de la aplicación



Fuente: Papumba,(2020)

2.3.10. Aprender a Hablar: Palabras, Números, Sonidos, y Videos para Niños.

Es una app educativa orientada a infantes de entre 1 a 5 años que se encuentran en etapa de aprendizaje La aplicación contiene imágenes didácticas con voces reales que amplían el vocabulario de los niños y niñas. Contiene 6 categorías de palabras totalmente gratuito

y sin necesidad de conectarse a una red o wifi (Casac, 2020). Las funciones principales les enseñan a los chicos a hablar y entender palabras en español de las siguientes categorías:

- Números
- Colores
- Comida
- Partes del cuerpo
- Transporte
- Clima

Figura 5. *Ejemplo de temáticas*



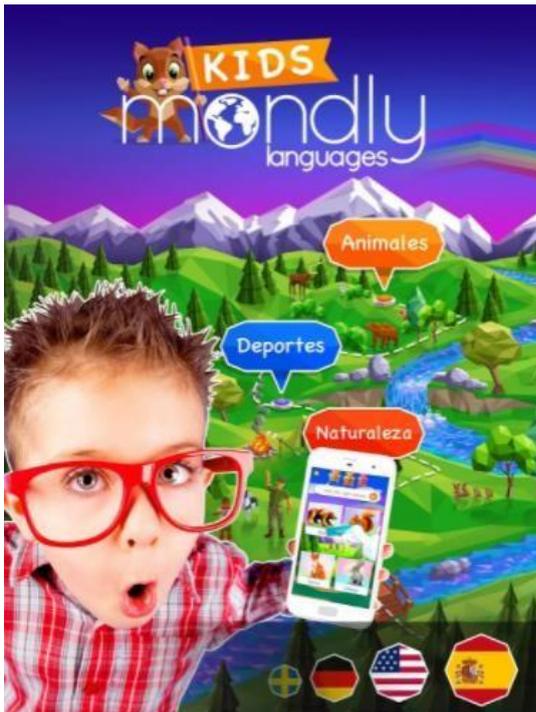
Fuente: Casac (2020)

2.3.11. Cursos de idiomas para niños

También conocida como Kids Mondly languages es una app de juegos educativos gratis que enseña 33 idiomas extranjeros variados de un modo divertido y atractivo a los preescolares. En poco tiempo los infantes inician un viaje lingüístico para recordar: jugar, explorar y descubrir el maravilloso mundo a su alrededor. Mondly para niños brinda ejercicios divertidos e intuitivos para leer, escribir, escuchar y hablar con flashcards para párvulos que estimulan su imaginación y creatividad (ATi Studios, 2022). Los niños y niñas aprenderán:

- Animales
- Naturaleza
- Frutas y comidas
- Partes del cuerpo
- Colores y números

Figura 6. Portada de Mondly



Fuente: ATi Studios (2022)

2.3.12. Baby Playground

Es una fantástica aplicación móvil educativa orientada a menores de 6 meses hacia adelante para aprender vocabulario cotidiano. La app cuenta con 10 juegos que le permiten al niño interactuar con los componentes del juego y disfrutar animaciones divertidas mientras desarrollan habilidades motoras y lingüísticas (AppQuiz, 2022). Los infantes aprenderán 9 temáticas como:

- Animales
- Formas geométricas
- Medios de transporte

- Instrumentos musicales
- Profesiones
- Números del 0 al 9
- Frutas y alimentos
- Juguetes
- Colores

Figura 7. Ejemplo de temáticas



Fuente: AppQuiz (2022)

2.3.13. Nearpod

Es una plataforma de software educativo galardonado que involucra a los alumnos con experiencias de aprendizaje interactivas de manera gratuita. Le permite al docente crear sus propias actividades e insertar el link en la parte de instrucciones. El educador puede presentar el código a utilizar en la pizarra o simplemente dejar ya abierta la plataforma. Esta aplicación permitirá vincular y reforzar los juegos educativos de la aplicación móvil y crear actividades que consientan el aprendizaje significativo (Hidalgo, 2021).

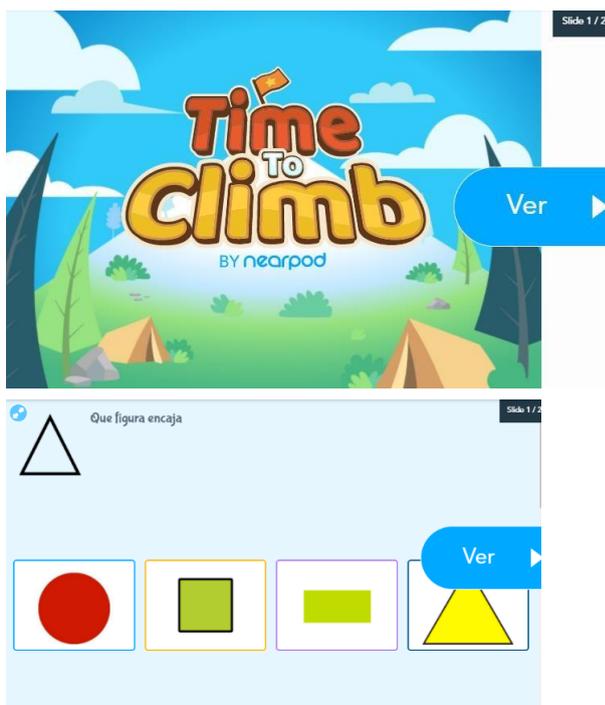
Además, Nearpod tiene una variedad de herramientas que permiten al docente elegir distintas maneras de llegar a los estudiantes. Ambas se dividen en contenido que el

docente presente a los párvulos y la otra sección es de las actividades específicamente. Dentro de esta plataforma se puede encontrar desde videos, diapositivas, simulaciones, paseos virtuales y un mini videojuego llamado Time to Climb que es ideal para evaluar lo aprendido en la hora clase (Hidalgo, 2021).

Figura 8. Herramientas de Nearpod



Figura 9. Mini videojuego de Nearpod



CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Como un breve prefacio, se aborda la parte metodológica del presente estudio es de tipo descriptiva y exploratoria, con un corte transversal, con la aplicación de métodos de recolección de datos, para así conocer las consideraciones teóricas del uso de las TIC específicamente de aplicaciones móviles en el desarrollo del lenguaje. En relación a la revisión de literatura, se aplicó método inductivo. Finalmente, el desarrollo del lenguaje actual de los infantes en la institución, se precisó de métodos prácticos como análisis documental y observación directa.

3.1. Ubicación

La investigación se realizará en la Unidad Educativa Las Américas que se ubica en la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, en las callas Quito y 12 de noviembre que brinda su servicio de educación a la comunidad ambateña desde 1959.

3.2. Equipos y materiales

Para la presente investigación se utilizó: las instalaciones de la institución educativa como las aulas, además con dispositivos electrónicos que propician el uso de la app para el desarrollo del lenguaje en los infantes.

3.2.1. Cuestionario MacArthur

Cuestionario con indicadores dirigidos hacia el dominio de habilidades comunicativas. Además, se divide en parte A, B, C y D.

3.2.2. Ficha de observación

Instrumento con 5 ítems tomados de las destrezas del currículo de educación inicial que permite realizar una observación de las actividades que realiza el docente para el desarrollo del lenguaje.

3.2.3. Análisis morfológico

Consta de 14 ítems, los cuales permiten realizar un análisis de los elementos esenciales que debería tener una plataforma gamificada para aplicarla en educación inicial. Que se dio un valor numérico a las alternativas: Alto equivalente a 3, medio equivale a 2 y bajo a 1.

3.3. Enfoque de la investigación

3.3.1. Cuantitativo

En su investigación Zacarías & Supo (2020) detallan que el enfoque cuantitativo se utiliza en estudios donde se realizan actividades de recolección de datos, para posterior a ello se realice análisis y tratamiento estadístico. Con respecto al presente estudio, se evidencia el enfoque cuantitativo en la recolección y tratamiento de datos por parte del área de educación inicial de la Unidad Educativa Las Américas de la ciudad de Ambato.

3.4. Tipo de investigación

3.4.1. Exploratoria

El estudio realizado por Fernández (2020) describe que la investigación exploratoria se encarga de indagar objetos o fenómenos poco estudiados a nivel científico con la finalidad de generar resultados y conclusiones generales sobre el comportamiento observado y de esta forma tener pautas iniciales para posteriores investigaciones que se relacionen con la misma línea de investigación.

En la presente investigación, con la investigación exploratoria se obtiene un acercamiento a la tecnología y su uso en la educación mediante la aplicación de una app móvil. De la misma forma, este tipo de investigación permitió la identificación de la principal dificultad en la unidad educativa que son objeto de estudio.

3.4.2. Descriptiva

La investigación descriptiva se encarga de una exhaustiva descripción a detalle de las particularidades y generalidades de un fenómeno u objeto específico. La misma puntualiza mediante representaciones narrativas, gráficas o numéricas (Arribas, 2021).

Por consiguiente, en el presente estudio se utilizó la investigación descriptiva al detallar las aplicaciones móviles adecuadas que pueden beneficiar a los infantes en el desarrollo del lenguaje de los estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.

3.4.3. Inductivo

La inducción parte de una premisa particular para arribar a un conocimiento general, es decir, refleja lo común en fenómenos individuales. Se caracteriza por repetir hechos de la realidad, encontrando patrones comunes en un grupo determinado, para llegar a conclusiones de los aspectos que lo define (Rodríguez & Pérez, 2017).

El estudio es inductivo pues observa la realidad del fenómeno; es decir, el desarrollo del lenguaje actual para determinar los aspectos que afectan en el habla y como las aplicaciones móviles beneficiarían en su progreso.

3.5. Modalidad de investigación

3.5.1. Bibliográfica

Las investigaciones de Zacarías & Supo (2020) mencionan que la investigación bibliográfica se basa en la revisión científica de un determinado hecho o fenómeno de estudio. Se aplica esta modalidad cuando se recopila fuentes científicas para la construcción del estado de arte y así comprender y profundizar en el contexto.

Por consiguiente, el siguiente estudio usa la modalidad para realizar un procedimiento de búsqueda de información y teorías fidedignas de las variables. Las principales fuentes fueron de tipo secundaria, específicamente, tesis de posgrado o maestrías de repositorios

nacionales e internacionales, libros de metodología de investigación y artículos científicos relacionados directamente con las variables e incluso revistas indexadas como: Redalyc, Scielo, Google Academico, entre otros.

3.5.2. Campo

La investigación de campo y documental según Estévez & Boniolo, (2022) es aquella que se centra en la recopilación de información en el entorno en el cual se encuentra el problema o el fenómeno. El objetivo principal de este estudio es ordenar, tratar y clasificar dicha información según las necesidades del investigador.

En base a lo menciona anteriormente, se afirma que el estudio es de campo pues la información obtenida se extrajo de la unidad educativa Las Américas. De la misma forma, se aplicó la modalidad documental, debido a que se realizó una recopilación de datos sobre las variables expuestas.

3.6. Diseño de investigación

3.6.1. No Experimental

La investigación no experimental es aquella que identifica relaciones de causa-efecto entre las variables que ayudaran a la obtención de datos mediante la experimentación (Ramos, 2021). Por esta razón, el estudio será de diseño pre experimental pues busca un primer acercamiento con el tema y ver el impacto de la variable independiente en la dependiente.

3.7. Población o muestra

La población se delimita al área de educación inicial de la Unidad Educativa Las Américas de la ciudad de Ambato, Ecuador y se toma como muestra el subnivel 2 de la misma. El grupo de estudio estuvo conformado por 30 estudiantes.

3.8. Recolección de información

3.8.1. Cuestionario MacArthur

Para la recolección de información de los niños y niñas, se utilizará el cuestionario de desarrollo del lenguaje de MacArthur instrumento validado y confiable que se utiliza frecuentemente en el ámbito educativo por esta razón no se adjunta validación (Santos y otros, 2016). El mismo cuenta con indicadores dirigidos hacia el dominio de habilidades comunicativas. Los inventarios de desarrollo comunicativo de MacArthur muestran un proceso normal de adquisición temprana del lenguaje mediante un conjunto de manifestaciones diversas: gestos pre lingüísticos, vocalizaciones pre lingüísticas, gramática y vocabulario (Jackson y otros, 2022).

Cabe mencionar que en primera instancia se solicitó la respectiva autorización a la directora distrital para el desarrollo de la investigación en el Centro Infantil. De igual forma se estableció la respectiva coordinación con los docentes en un horario específico para la aplicación de la ficha de observación.

3.9. Procesamiento de la información y análisis estadístico

El procesamiento de la información del cuestionario de desarrollo del lenguaje de MacArthur instrumento validado y confiable que se utiliza frecuentemente en el ámbito educativo por esta razón no se adjunta validación. Por lo cual se señala que tiene un índice de confianza del 95%.

Por otra parte, la ficha de observación se realizó el procesamiento de la información se lo desarrolló a través del programa estadístico IBM SPSS versión 25. El mismo otorga fiabilidad al instrumento de investigación que se va a aplicar, se formularon 5 ítems tomados de las destrezas del currículo de educación inicial que permite realizar una observación de las actividades que realiza el docente para el desarrollo del lenguaje; además, se dio un valor numérico a las 2 alternativas propuestas, por ejemplo: Cumple equivale 1 y no cumple equivale 0.

Figura 10. *Fiabilidad de instrumento*

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	6	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	6	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,865	5

La figura 10 demuestra la confiabilidad del instrumento, hay que señalar que los encuestados permiten denotar la confianza que posee para el procesamiento de datos. En este sentido, el valor obtenido fue de 0,865, dicho sea de paso, la regla de decisión menciona que cuando el coeficiente supera el 0,7. Se lo traduce como un instrumento confiable. Por lo tanto, es viable continuar con la investigación.

3.10. Variables respuesta o resultados alcanzados

Variable independiente: Aplicación móvil

Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje

3.11. Idea a defender

La idea a defender que se plantea es, si la aplicación móvil genera efectos positivos en el proceso de aprendizaje y desarrollo del lenguaje como instrumento lúdico. Por tal razón, se aplicó el cuestionario de MacArthur para identificar las falencias y establecer estrategias de fortalecimiento del lenguaje.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

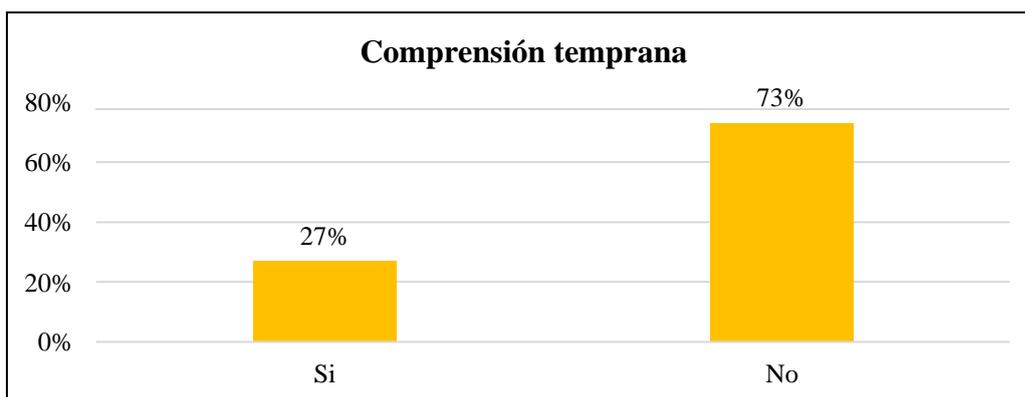
En respuesta al cumplimiento de los objetivos de investigación, los resultados fueron presentados en el siguiente orden: a) Objetivo 2 – identificación del nivel de lenguaje de los niños mediante la escala de MacArthur, donde la primera parte trató el desenvolvimiento de las primeras palabras. La cual se divide en parte A, B, C y D. Cada una constará de la tabla con su respectivo gráfico y análisis. Además, de la ficha de observación. Para posteriormente, realizar la discusión de los resultados obtenidos; b) Objetivo 3: se determinaron talleres con actividades educativas que permitirán desarrollar el lenguaje de los estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.

4.1. Identificación del nivel de desarrollo del lenguaje que poseen los niños y niñas de educación inicial subnivel 2

4.1.1. Cuestionario MacArthur

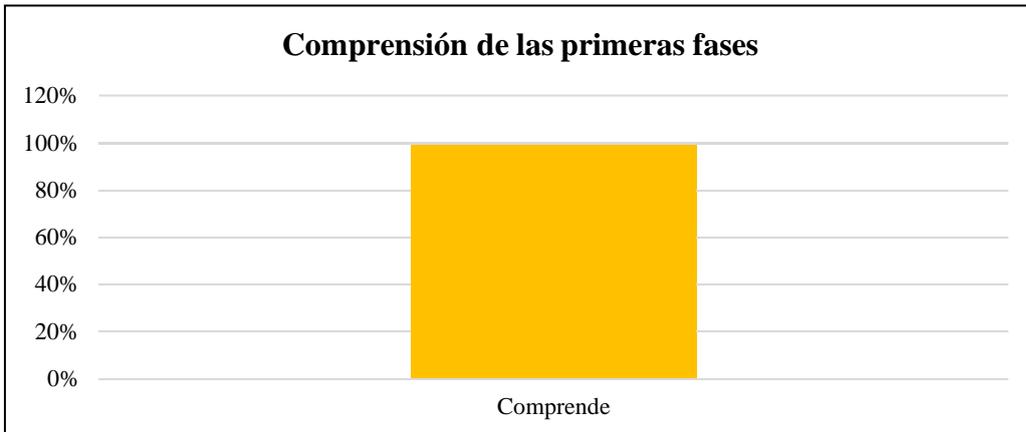
4.1.1.1. Parte A: Comprensión Temprana

Figura 11. *Comprensión temprana*



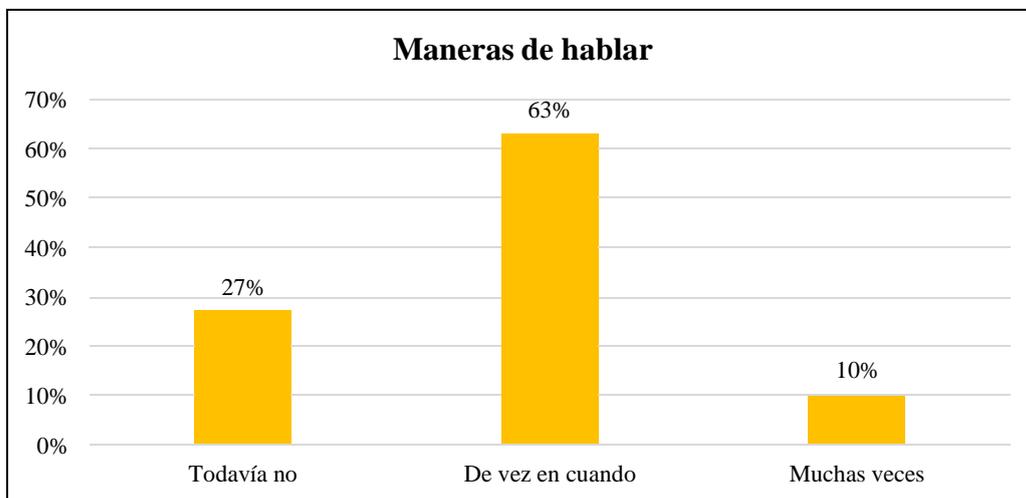
De acuerdo a la dimensión comprensión temprana, antes de que un niño empiece a decir sus primeras palabras el 73% de los niños encuestados no responden o voltean cuando se les llama por su nombre. Sin embargo, el 27% de menores dejan de hacer lo que están haciendo, aunque sea por un momento cuando le dicen que no. Por otro lado, cierto grupo no busca a su alrededor cuando escuchan que alguien llama a su papá o mamá.

Figura 12. *Comprensión de las primeras fases*



De acuerdo a la primera fase de la comprensión se evidenció que el 100% de los niños comprenden las frases que el sujeto expone. No obstante, son interesantes los resultados obtenidos con la comparación de niños y niñas. Los resultados obtenidos en este estudio indican que cuando el desarrollo lingüístico de los niños es incipiente, las niñas no presentan un desarrollo más avanzado, como sería de esperar.

Figura 13. *Maneras de hablar*



En las maneras de hablar, los niños repiten las cosas que escuchan, a veces repiten parte de una frase, otras veces pueden repetir una palabra nueva, el 63% de los niños encuestados manifestaron que realizan estas pronunciaciones de vez en cuando. Mientras que el 27% respondió que todavía no logra realizar aquello. Finalmente, el 10% respondió que muchas veces manifiestan estas maneras de hablar.

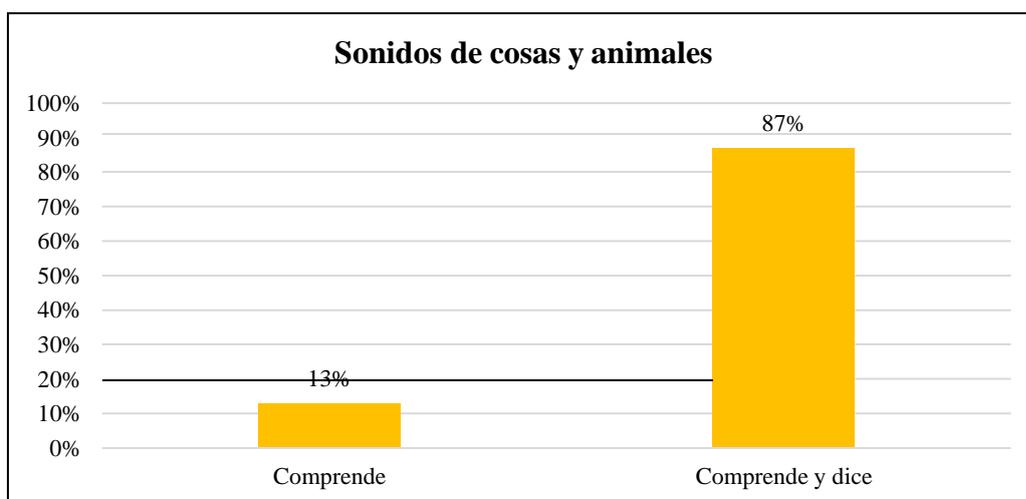
4.1.1.2. Parte B: Comprensión de las Primeras Frases

Indicador 4. Frases que el infante comprende

Tabla 5. Frases que el infante comprende

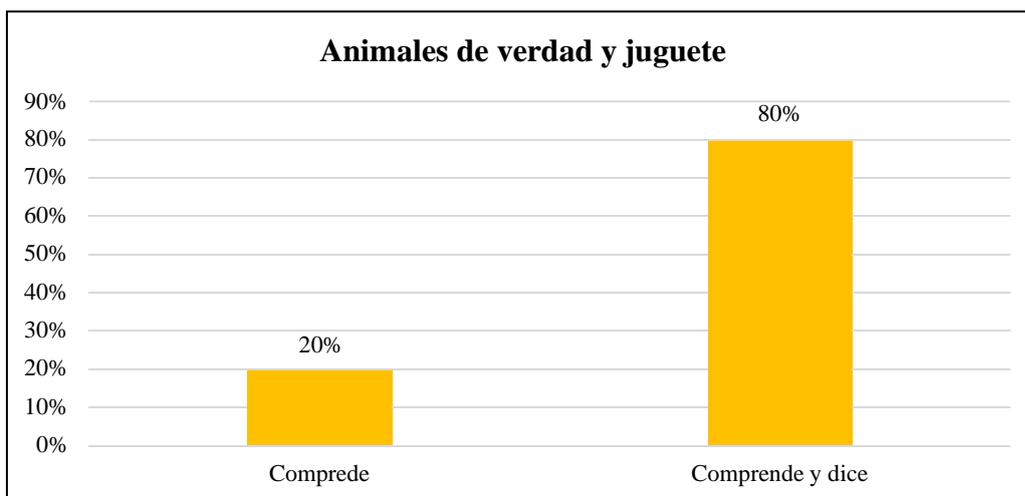
	Comprende	No comprende	TOTAL
Abre la Boca	20	10	30
Adiós	21	9	30
A dormir	15	5	20
Aviéntalo	11	19	30
Bravo	20	10	30
Cuidado	23	7	30
Dame	15	15	30
¿Dónde está el guagua?	16	14	30
Estate quieto	10	20	30

Figura 14. Lista de vocabulario – sonidos de cosas y animales



De acuerdo a esta dimensión se tomó en cuenta las palabras que muchos niños comprenden o pueden decir. No obstante, no es preocupante que el niño o niña no comprenda o diga todas las palabras. De tal modo, se evidenció que el 87% de los niños/as encuestadas con respecto a los sonidos de cosas y animales comprende y dice todas las palabras de esta sección. Mientras que el 13% únicamente lo comprende, pero no lo repite.

Figura 15. Lista de vocabulario – animales de verdad y juguetes



De acuerdo a esta dimensión sobre la lista de vocabulario con respecto a los animales de verdad y juguete se tomó en cuenta las palabras que muchos niños comprenden o pueden decir. Este evidenció que el 80% de los niños/as comprenden y dicen los animales que observan o que escuchan decir a alguien más. Mientras que el 20% únicamente comprende sin la necesidad de repetir dichas palabras del vocabulario.

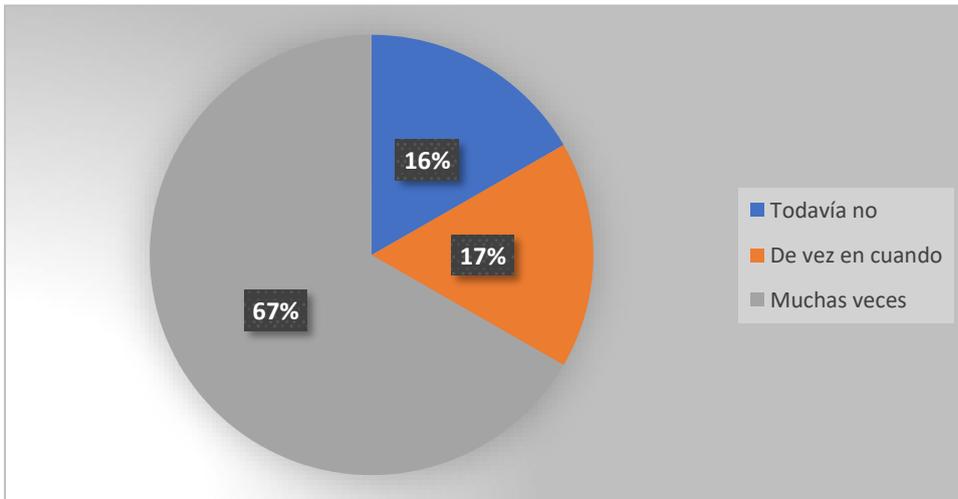
4.1.1.3. Parte C: Maneras de Hablar

Indicador 5. Algunos niños repiten las cosas que escuchan. A veces repiten parte de una frase, por ejemplo, si oyen "el coche de papá" dicen "papá" o "coche". Otras veces pueden repetir una palabra nueva para ellos. ¿Con qué frecuencia el niño imita palabras o partes de frases?

Tabla 6. ¿Con qué frecuencia el niño imita palabras o partes de frases?

Dimensiones	Frecuencia	Porcentaje
Todavía no	5	16%
De vez en cuando	5	17%
Muchas veces	20	67%
TOTAL	30	100%

Figura 16. *¿Con qué frecuencia el niño imita palabras o partes de frases?*



Interpretación: Del 100% que comprende los 30 niños, se observa un 16% de infantes que todavía no repiten ciertas palabras cuando las escuchan en su entorno, un 17% suele hacerlo y un 67% lo hace.

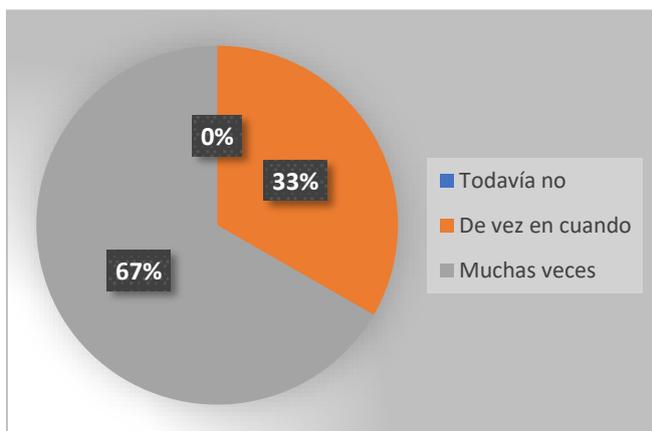
Se demuestra que en su totalidad los párvulos repiten cada palabra nueva que escucha de un compañero o adulto, debido a que le llama la atención; una minoría lo hace de vez en cuando pues su atención no se enfoca al cien por ciento en su entorno sino en la actividad que está realizando. Y un número bajo de niños no lo hace por estar concentrados en sus tareas o juegos.

Indicador 6. Algunos niños nombran las cosas que ven. Se pasean por la casa y al ver objetos o personas, dicen sus nombres. ¿Con qué frecuencia hace el niño hace esto?

Tabla 7. *¿Con qué frecuencia hace el niño hace esto?*

Dimensiones	Frecuencia	Porcentaje
Todavía no	0	0%
De vez en cuando	10	33%
Muchas veces	20	67%
TOTAL	30	100%

Figura 17. ¿Con qué frecuencia hace el niño hace esto?



Interpretación: Se demuestra que existe un porcentaje de 67% de infantes que nombran objetos o nombres cuando pasea por su entorno y un 33% que suele hacerlo.

De esta manera, se observa que el niño al mirar su entorno y ve algo lo nombra instantáneamente pues reconoce y recuerda lo que se le ha enseñado, por otro lado, un número significativo de infantes nombra objetos cuando los ve y otras veces solo las observa y señala para que la otra persona pueda verlas igual.

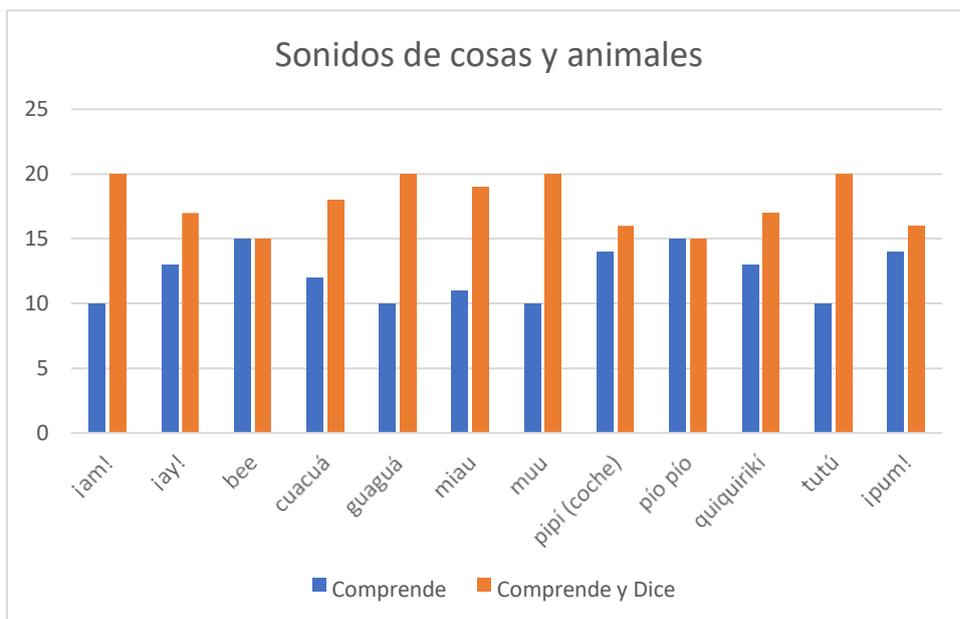
4.1.1.4. Parte D: Vocabulario

Indicador 7. Sonidos de Cosas y Animales

Tabla 8. Sonidos de Cosas y Animales

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
¡am!	10	20	30
¡ay!	13	17	30
bee	15	15	30
cuacúa	12	18	30
guaguá	10	20	30
miau	11	19	30
muu	10	20	30
pipí (coche)	14	16	30
pío pío	15	15	30
quiquirikí	13	17	30
tutú	10	20	30
¡pum!	14	16	30

Figura 18. Sonidos de Cosas y Animales



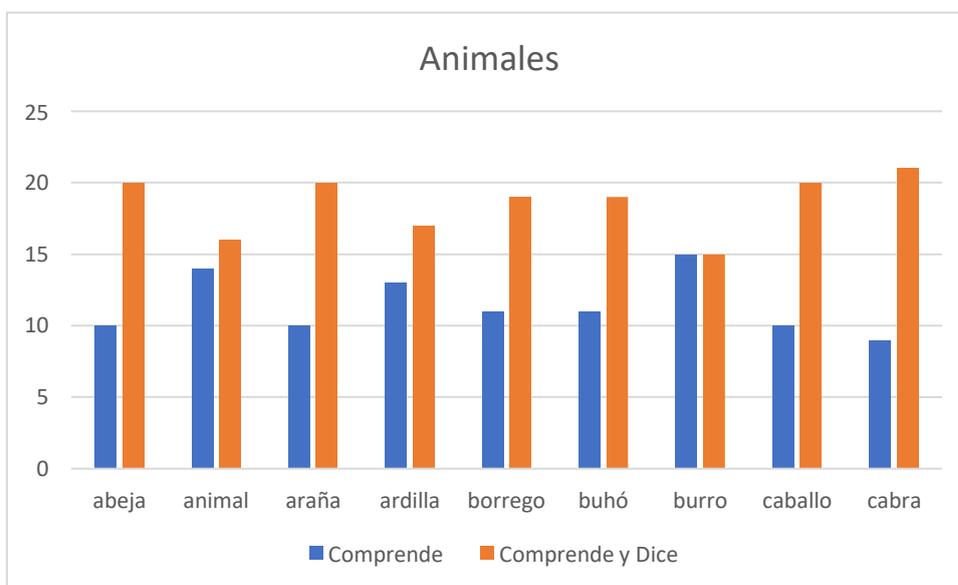
Interpretación: Se observa que existe un nivel alto de infantes que comprenden y repiten sonidos de cosas y animales, lo cual demuestra que los niños entienden y asocian el significado de cada palabra con su sonido y puede recordarlo para repetirlo y señalarlo.

Indicador 8. Animales (de verdad y juguete)

Tabla 9. Animales (de verdad y juguete)

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
abeja	10	20	30
animal	14	16	30
araña	10	20	30
ardilla	13	17	30
borrego	11	19	30
buhó	11	19	30
burro	15	15	30
caballo	10	20	30
cabra	9	21	30

Figura 19. Animales (de verdad y juguete)



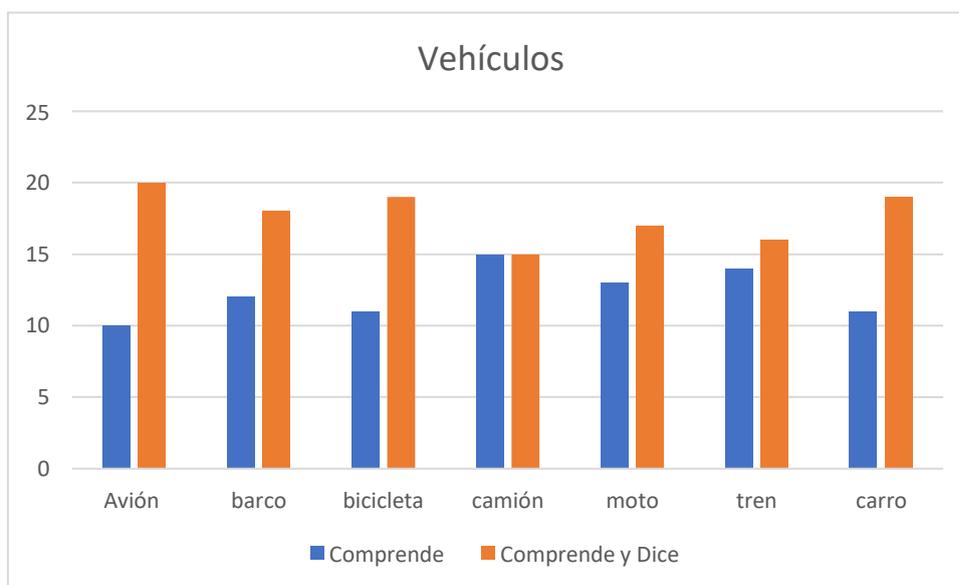
Interpretación: Se señala que existe un alto nivel de niños que comprenden y nombran animales de manera instantánea e incluso cuando se les pregunta por el animal y que sonido hace emiten el sonido correcto. Además, al enseñarle un juguete de un animal diferencia que no es real y lo dice.

Indicador 9. Vehículos

Tabla 10. Vehículos

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
Avión	10	20	30
barco	12	18	30
bicicleta	11	19	30
camión	15	15	30
moto	13	17	30
tren	14	16	30
carro	11	19	30

Figura 20. Vehículos



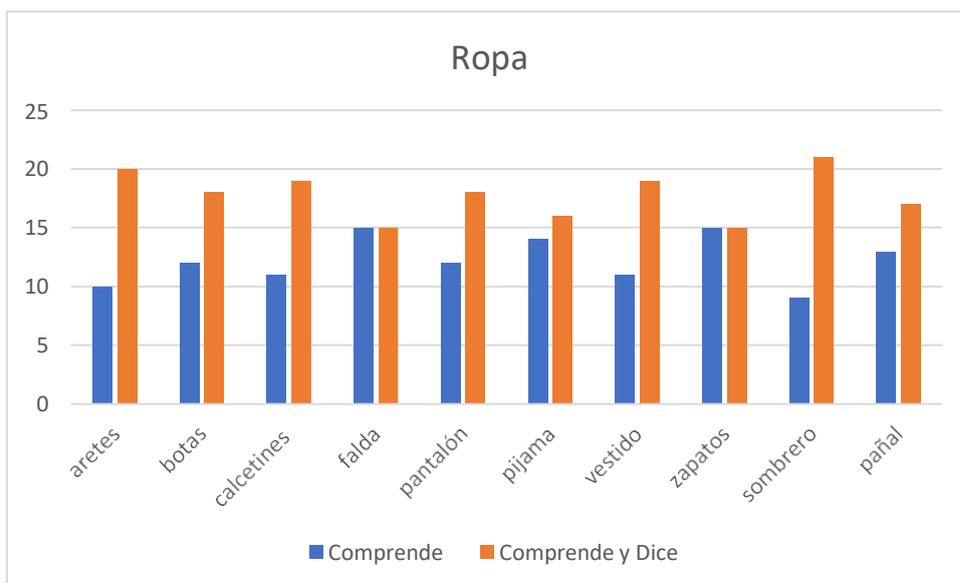
Interpretación: Se visualiza en la gráfica que los infantes comprenden el significado de cada vehículo, los diferencian y cuando se le muestra una imagen o sonido del vehículo lo asocia y responde correctamente. Además, se observa que existe una igualdad en niños que solo comprenden y párvulos que comprenden y repiten la palabra camión; esto quiere decir, que algunos piensan que es un carro normal más no un camión.

Indicador 10. Ropa

Tabla 11. Ropa

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
aretes	10	20	30
botas	12	18	30
calcetines	11	19	30
falda	15	15	30
pantalón	12	18	30
pijama	14	16	30
vestido	11	19	30
zapatos	15	15	30
sombrero	9	21	30
pañal	13	17	30

Figura 21. Ropa



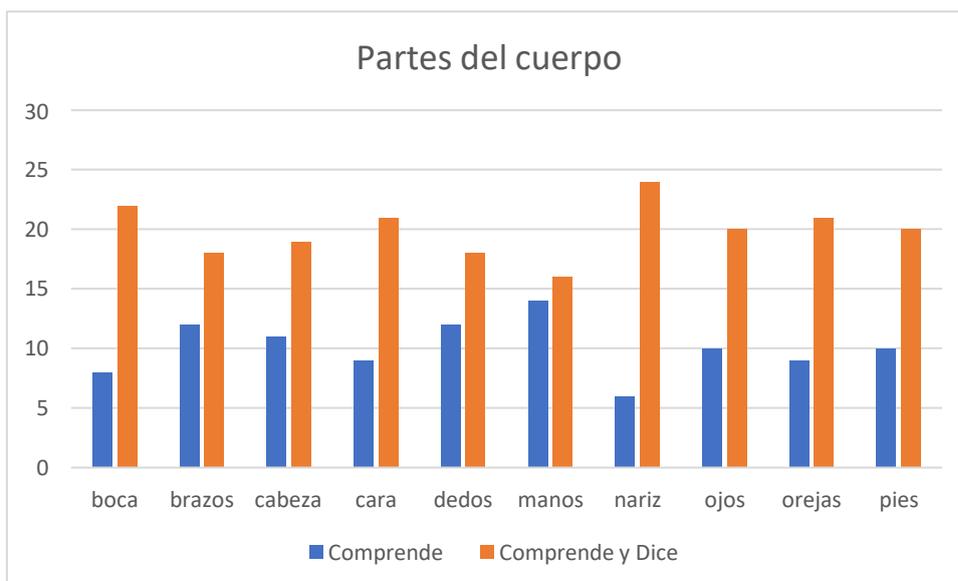
Interpretación: Se señala que los párvulos reconocen y mencionan la ropa en su totalidad pues son prendas que diariamente utilizan, las niñas reconocen fácilmente los aretes mientras que los niños no. Además, los infantes mencionan que el pañal lo usan los bebés.

Indicador 11. Partes del cuerpo

Tabla 12. Partes del cuerpo

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
boca	8	22	30
brazos	12	18	30
cabeza	11	19	30
cara	9	21	30
dedos	12	18	30
manos	14	16	30
nariz	6	24	30
ojos	10	20	30
orejas	9	21	30
pies	10	20	30

Figura 22. Partes del cuerpo



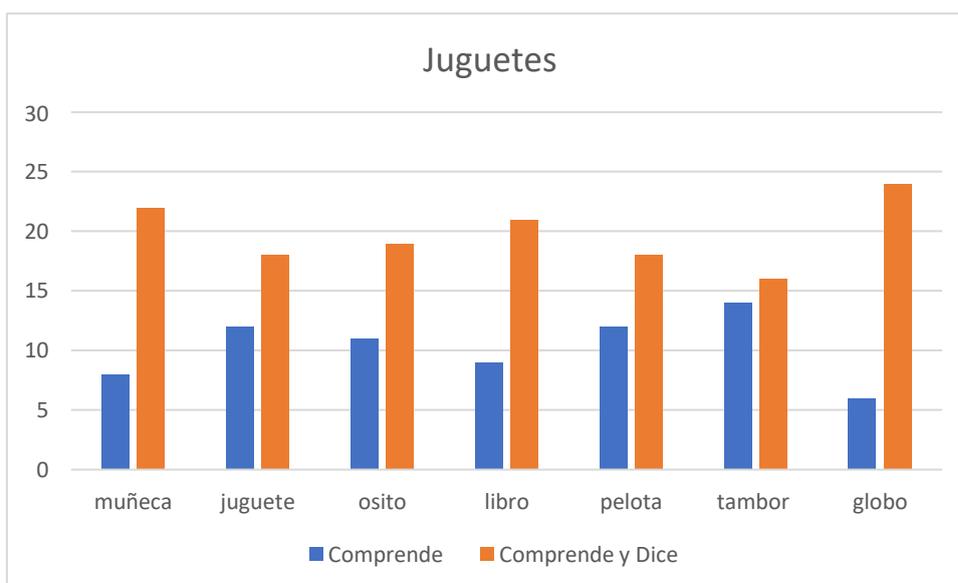
Interpretación: Se observa que en su totalidad los niños comprenden las partes del cuerpo, en su mayoría los infantes mencionan fácilmente las partes de su cara y cuerpo. Demostrando que tienen sentido de su esquema corporal por lo cual comprenden perfectamente el comando cuando se le pide que señale en sí mismo una parte de su cuerpo y lo mencione.

Indicador 12. Juguetes

Tabla 13. Juguetes

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
muñeca	8	22	30
juguete	12	18	30
osito	11	19	30
libro	9	21	30
pelota	12	18	30
tambor	14	16	30
globo	6	24	30

Figura 23. Juguetes



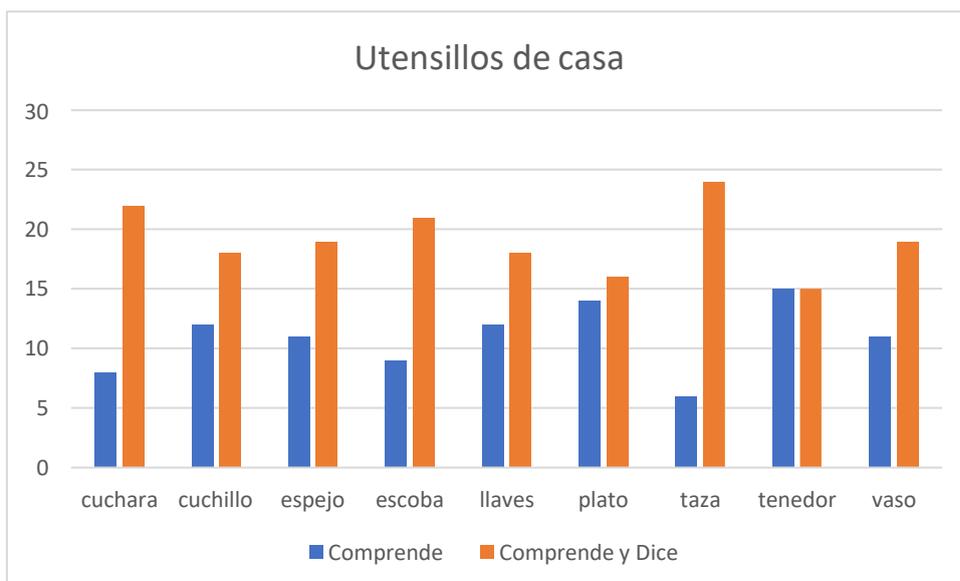
Interpretación: Se visualiza que en su totalidad los infantes comprenden y repiten el nombre de los juguetes con los cuales están más familiarizados, ven o juegan con ellos. Además, asocian cada elemento con alguna actividad específica, por ejemplo, el libro es para leer un cuento, la pelota para fútbol, entre otros.

Indicador 13. Utensilios de casa

Tabla 14. Utensilios de casa

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
cuchara	8	22	30
cuchillo	12	18	30
espejo	11	19	30
escoba	9	21	30
llaves	12	18	30
plato	14	16	30
taza	6	24	30
tenedor	15	15	30
vaso	11	19	30

Figura 24. *Utensilios de casa*



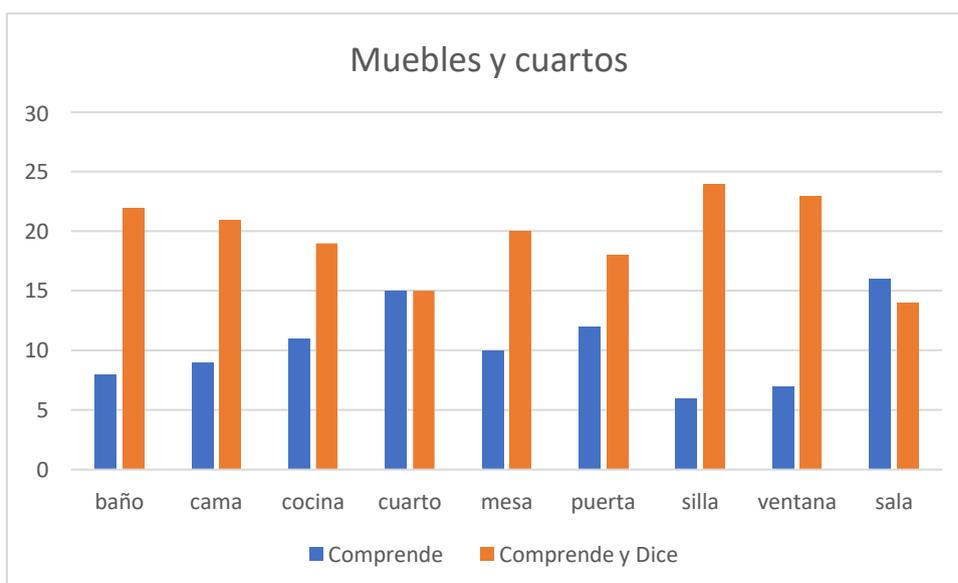
Interpretación: Se observa como los infantes reconocen los utensilios de casa que sirven para limpiar o comer. Asocian el objeto con la palabra y lo señala. Además, responde con la utilidad de cada uno, por ejemplo, la cuchara para la sopa, el vaso para el jugo, entre otros.

Indicador 14. Muebles y cuartos

Tabla 15. *Muebles y cuartos*

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
baño	8	22	30
cama	9	21	30
cocina	11	19	30
cuarto	15	15	30
mesa	10	20	30
puerta	12	18	30
silla	6	24	30
ventana	7	23	30
sala	16	14	30

Figura 25. Muebles y cuartos



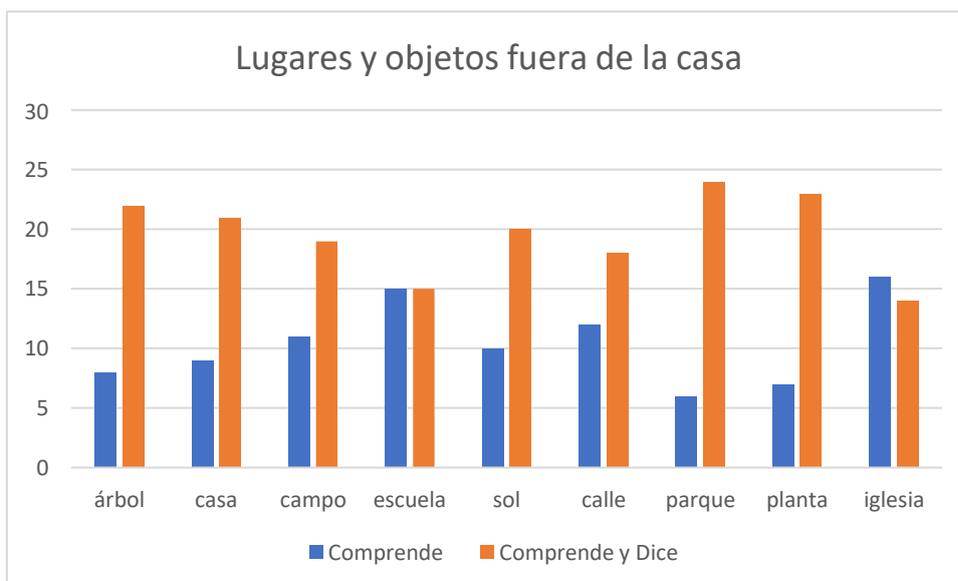
Interpretación: Cuando se habla de las dependencias de la casa, se observa un nivel alto de infantes que mencionan cada una de ellas cuando se le señala una imagen o se le pide que señale el objeto que acaba de decir. Se muestra que en su totalidad los niños comprenden el significado de cada palabra, pero solo una minoría lo dice.

Indicador 15. Lugares y objetos fuera de la casa

Tabla 16. Lugares y objetos fuera de la casa

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
árbol	8	22	30
casa	9	21	30
campo	11	19	30
escuela	15	15	30
sol	10	20	30
calle	12	18	30
parque	6	24	30
planta	7	23	30
iglesia	16	14	30

Figura 26. Lugares y objetos fuera de la casa



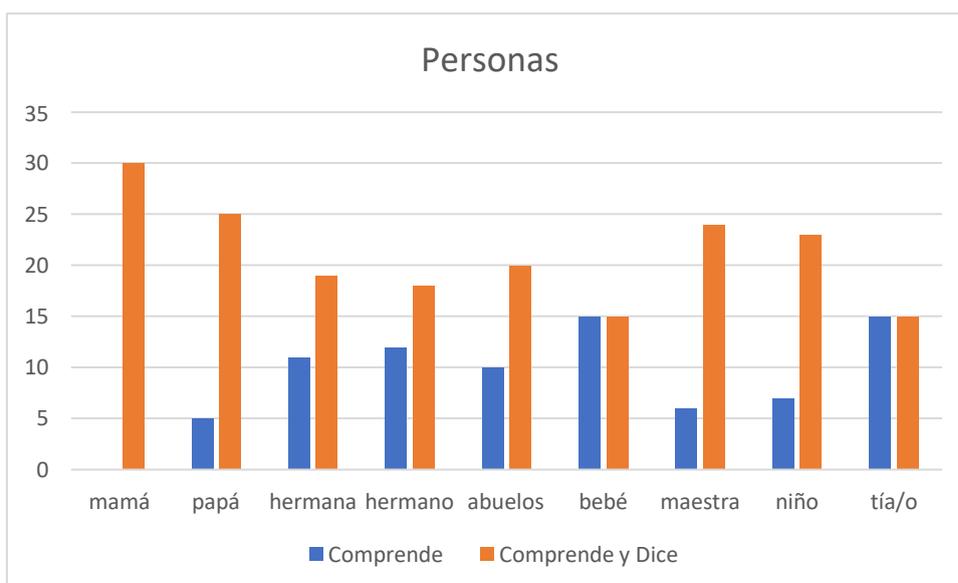
Interpretación: Se visualiza que existe un alto nivel de infantes que reconocen los lugares y objetos que se encuentran fuera de la casa, señalan cada objeto o lugar y dice su nombre con facilidad. Además, reconoce para que sirve cada objeto y la estancia, por ejemplo, escuela se va a aprender y ver a la maestra y compañeros, al parque se va a jugar.

Indicador 16. Personas

Tabla 17. Personas

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
mamá	0	30	30
papá	5	25	30
hermana	11	19	30
hermano	12	18	30
abuelos	10	20	30
bebé	15	15	30
maestra	6	24	30
niño	7	23	30
tía/o	15	15	30

Figura 27. Personas



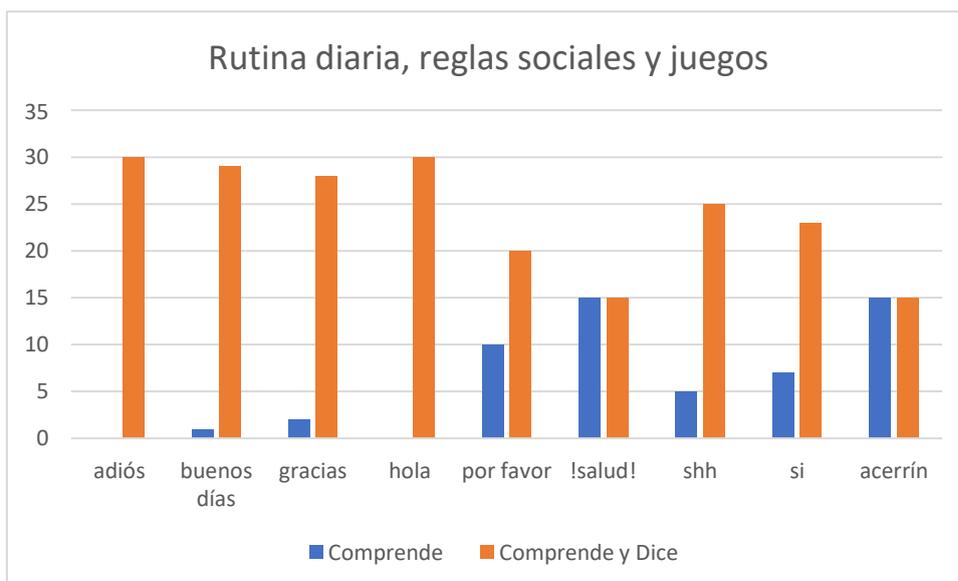
Interpretación: Los párvulos en su totalidad reconocen a cada miembro de su familia, cuenta con quienes vive y si tiene hermanos. Es importante que el infante reconozca y sepa quienes conforman parte de la familia y los tipos de familia que existen pues esto ayudara a entender al niño que cada familia es distinta pero que está bien serlo.

Indicador 17. Rutina diaria, reglas sociales y juegos

Tabla 18. Rutina diaria, reglas sociales y juegos

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
adiós	0	30	30
buenos días	1	29	30
gracias	2	28	30
hola	0	30	30
por favor	10	20	30
!salud!	15	15	30
shh	5	25	30
si	7	23	30
acerrín	15	15	30

Figura 28. Rutina diaria, reglas sociales y juegos



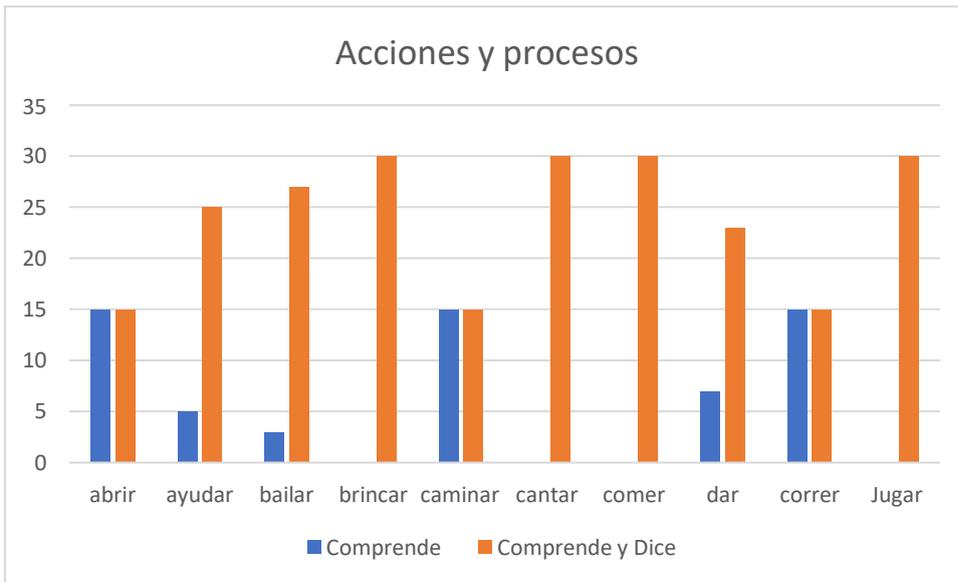
Interpretación: Se demuestra que las palabras que constantemente los niños escuchan las repiten como son: buenos días, hola, adiós que son palabras que rutinariamente las escuchan en la escuela y hogar. Las comprenden fácilmente e incluso realizan simultáneamente gestos con mano o cara con ellas.

Indicador 18. Acciones y procesos

Tabla 19. Acciones y procesos

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
abrir	15	15	30
ayudar	5	25	30
bailar	3	27	30
brincar	0	30	30
caminar	15	15	30
cantar	0	30	30
comer	0	30	30
dar	7	23	30
correr	15	15	30
Jugar	0	30	30

Figura 29. Acciones y procesos



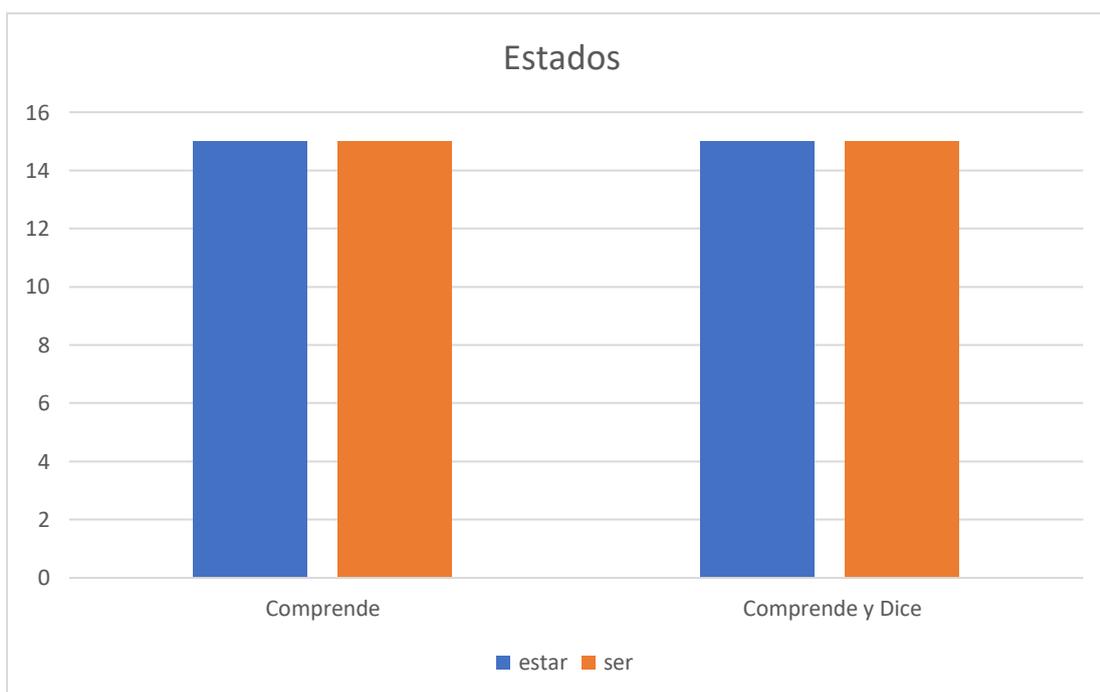
Interpretación: Se observa en la gráfica que existe un nivel alto de conocimiento sobre verbos. Es decir, los niños comprenden el significado de las acciones que realizan diariamente y las repiten. Cuando se le pregunta ¿Qué estás haciendo? El infante responde jugando, bailando, comiendo, etc.

Indicador 19. Estados

Tabla 20. Estados

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
estar	15	15	30
ser	15	15	30

Figura 30. Estados



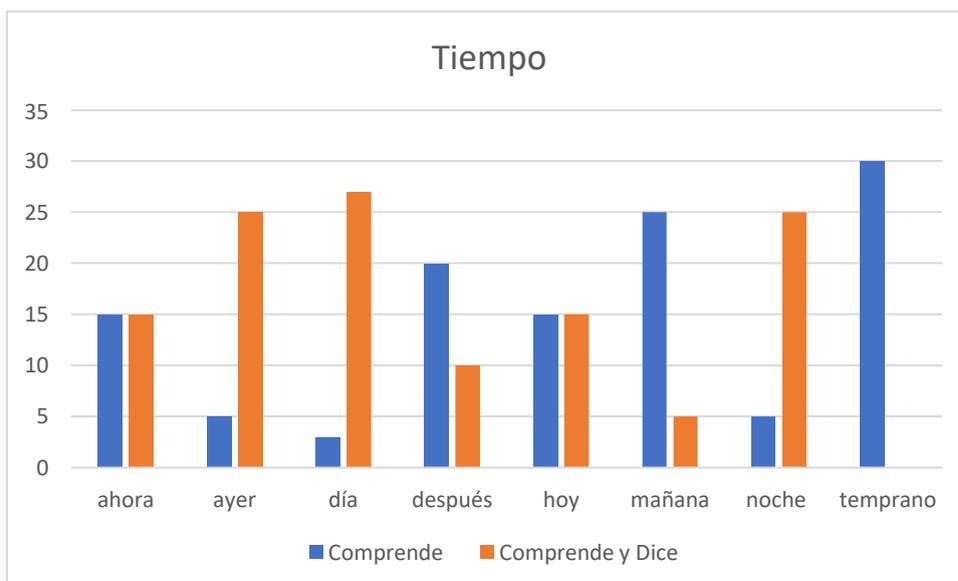
Interpretación: Acorde a la gráfica se ve que existe un porcentaje de 50/50 de niños que comprenden los estados de ser y estar. Pero muy pocos lo dicen o repiten pues son palabras que se conjugan de una manera más avanzada y se los explica poco a poco para que comprendan su significado.

Indicador 20. Tiempo

Tabla 21. Tiempo

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
ahora	15	15	30
ayer	5	25	30
día	3	27	30
después	20	10	30
hoy	15	15	30
mañana	25	5	30
noche	5	25	30
temprano	30	0	30

Figura 31. Tiempo



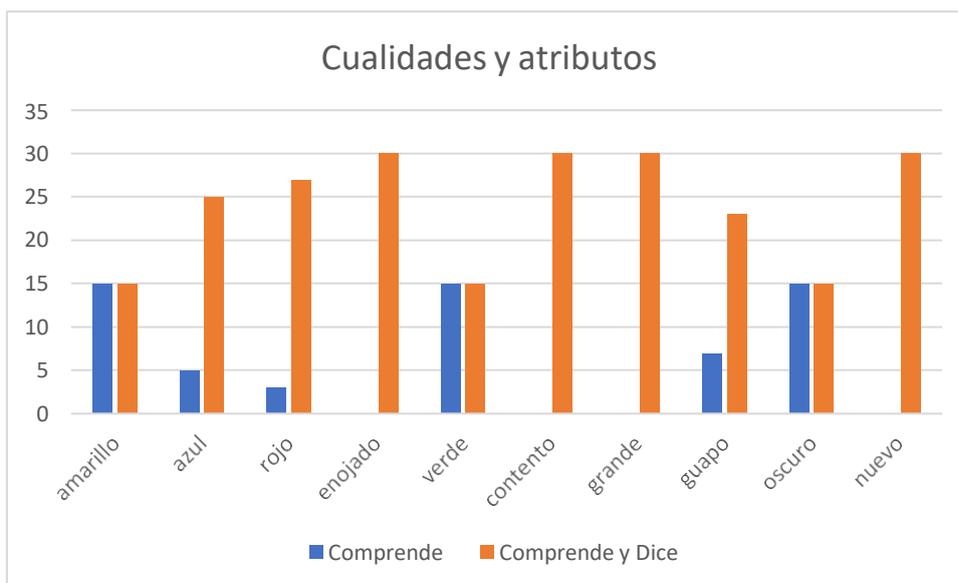
Interpretación: Los infantes comprenden en su totalidad las palabras de tiempo que escuchan diariamente en la escuela. Sin embargo, aún se ve una confusión al decirle cuando se les pregunta ¿qué día será mañana?, ¿qué día fue ayer?, etc.

Indicador 21. Cualidades y atributos

Tabla 22. Cualidades y atributos

	Comprende	Comprende y Dice	TOTAL
amarillo	15	15	30
azul	5	25	30
rojo	3	27	30
enojado	0	30	30
verde	15	15	30
contento	0	30	30
grande	0	30	30
guapo	7	23	30
oscuro	15	15	30
nuevo	0	30	30

Figura 32. *Cualidades y atributos*



Interpretación: Se observa que en su totalidad los infantes comprenden y asignan atributos a las cosas como son color, tamaños, etc. También, asignan cualidades a las personas como son aspecto, altura, etc. Se les facilita entender estas palabras pues son experiencias educativas que ya han sido impartidas en clase por la docente. Y que constantemente se vuelven a hablar en clase al preguntar sobre un objeto.

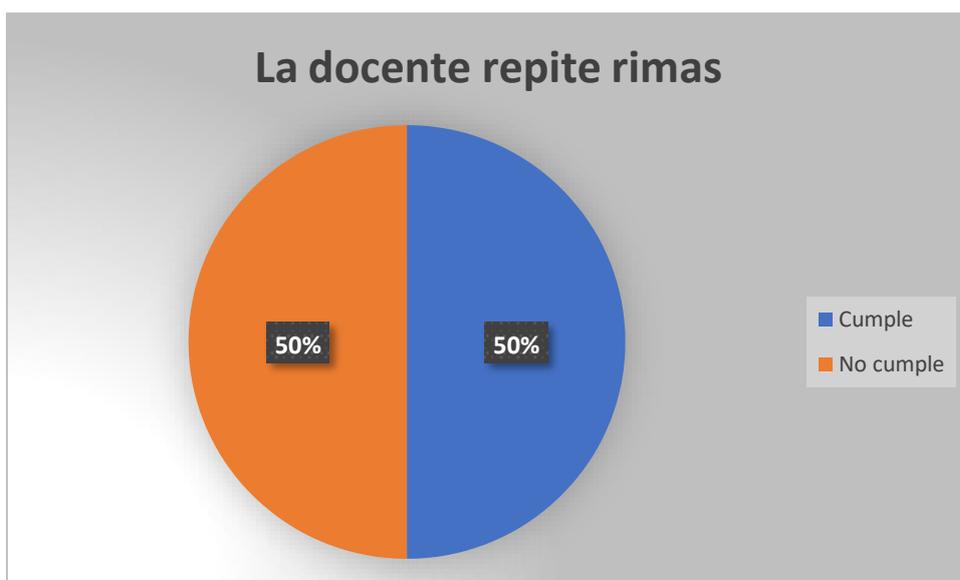
4.1.2 Ficha de observación Indicador

1. La docente repite rimas

Tabla 23. *La docente repite rimas*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cumple	3	50%
No cumple	3	50%
TOTAL	6	100%

Figura 33. *La docente repite rimas*



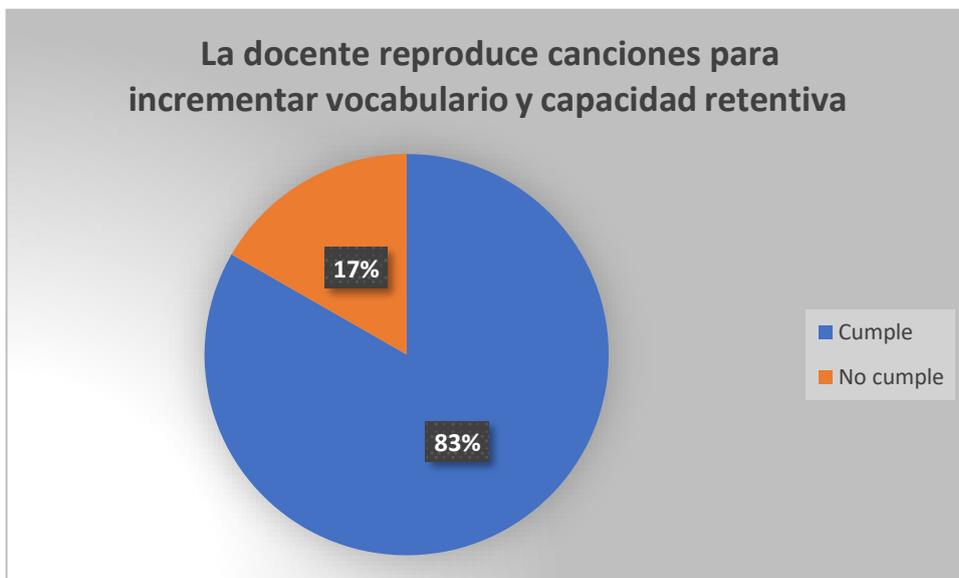
Interpretación: Se observa que las docentes muy pocas veces utilizan rimas como una actividad recurrente para aumentar el vocabulario de los infantes. Rara vez las involucra en su rutina de hora clase. Pues prefieren otras actividades que les permiten llamar la atención del párvulo.

Indicador 2. La docente reproduce canciones para incrementar vocabulario y capacidad retentiva

Tabla 24. La docente reproduce canciones para incrementar vocabulario y capacidad retentiva

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cumple	5	83%
No cumple	1	17%
TOTAL	6	100%

Figura 34. La docente reproduce canciones para incrementar vocabulario y capacidad retentiva



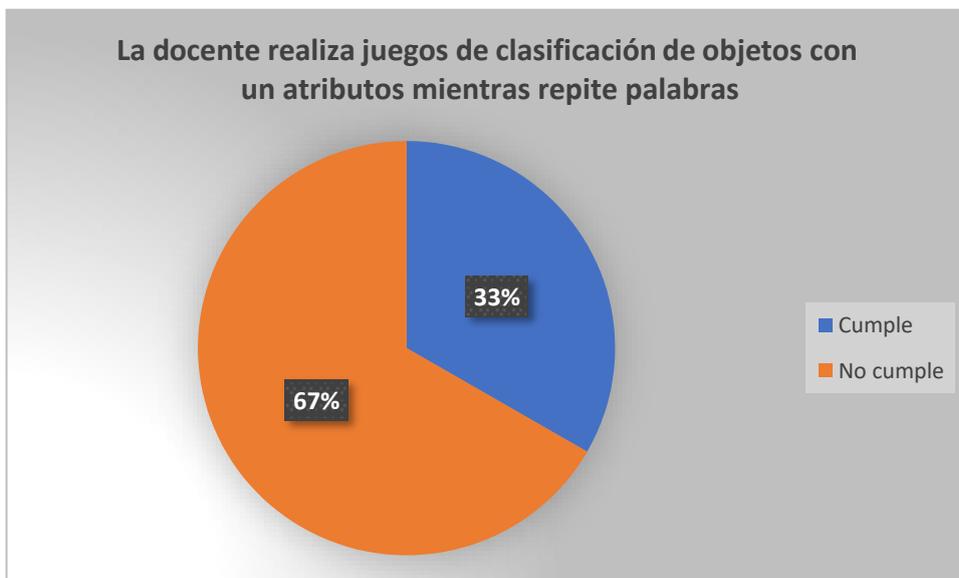
Interpretación: Se visualiza que la actividad más utilizada por los docentes es reproducir canciones infantiles para el aprendizaje de los infantes e incrementar vocabulario. Se manifiesta que este elemento ayuda a la capacidad retentiva de los párvulos y al aprendizaje significativo de las temáticas expuestas por la docente.

Indicador 3. La docente realiza juegos de clasificación de objetos con unos atributos mientras repite palabras

Tabla 25. La docente realiza juegos de clasificación de objetos con unos atributos mientras repite palabras

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cumple	2	33%
No cumple	4	67%
TOTAL	6	100%

Figura 35. La docente realiza juegos de clasificación de objetos con unos atributos mientras repite palabras



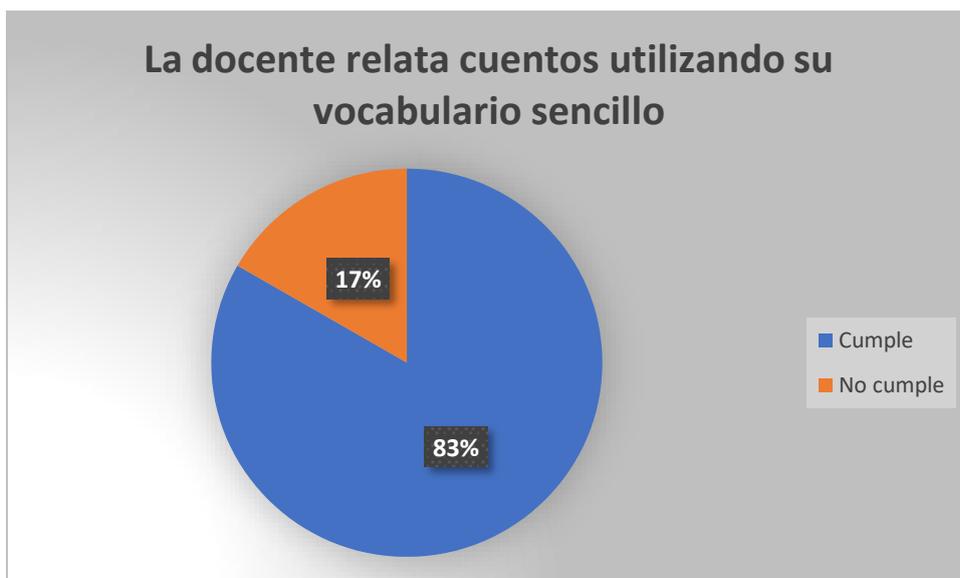
Interpretación: Se observa que el docente en un 67% realiza juegos de clasificación, pero no tiene como fin el desarrollo de vocabulario al repetir palabras. Sin embargo, un pequeño porcentaje de 33% si realiza estas actividades vinculándolas al desenvolvimiento del lenguaje para retener y reforzar vocabulario.

Indicador 4. La docente relata cuentos utilizando su vocabulario sencillo

Tabla 26. La docente relata cuentos utilizando su vocabulario sencillo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cumple	5	83%
No cumple	1	17%
TOTAL	6	100%

Figura 36. *La docente relata cuentos utilizando su vocabulario sencillo*



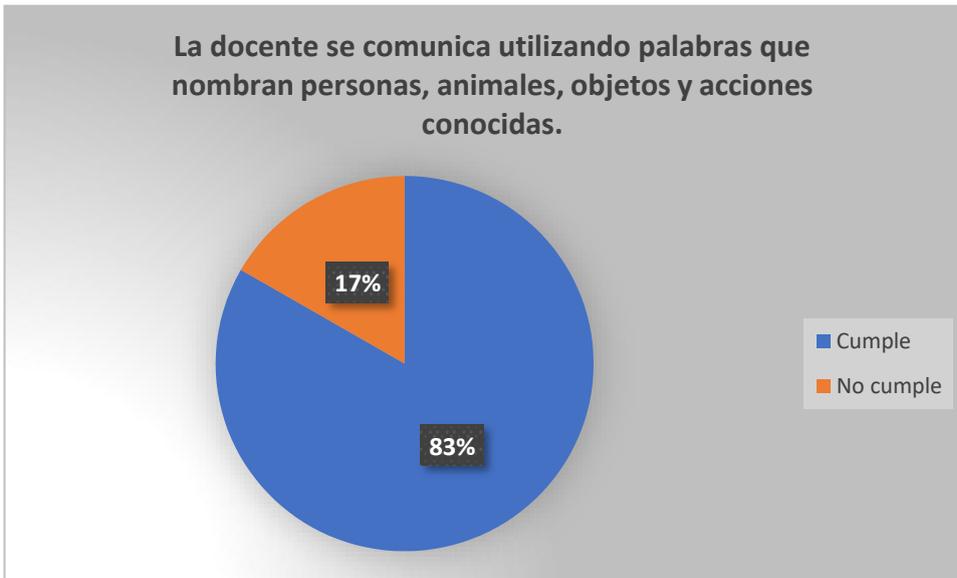
Interpretación: La docente habitualmente utiliza los cuentos como un elemento integrador en la hora clase, de esta manera relata historias con un vocabulario sencillo y divertido para los infantes. Además, se observa que la docente realiza preguntas relacionadas al relato para crear una conversación con los párvulos y de esta manera desarrollar el lenguaje mediante preguntas y respuestas.

Indicador 5. *La docente se comunica utilizando palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.*

Tabla 27. *La docente se comunica utilizando palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.*

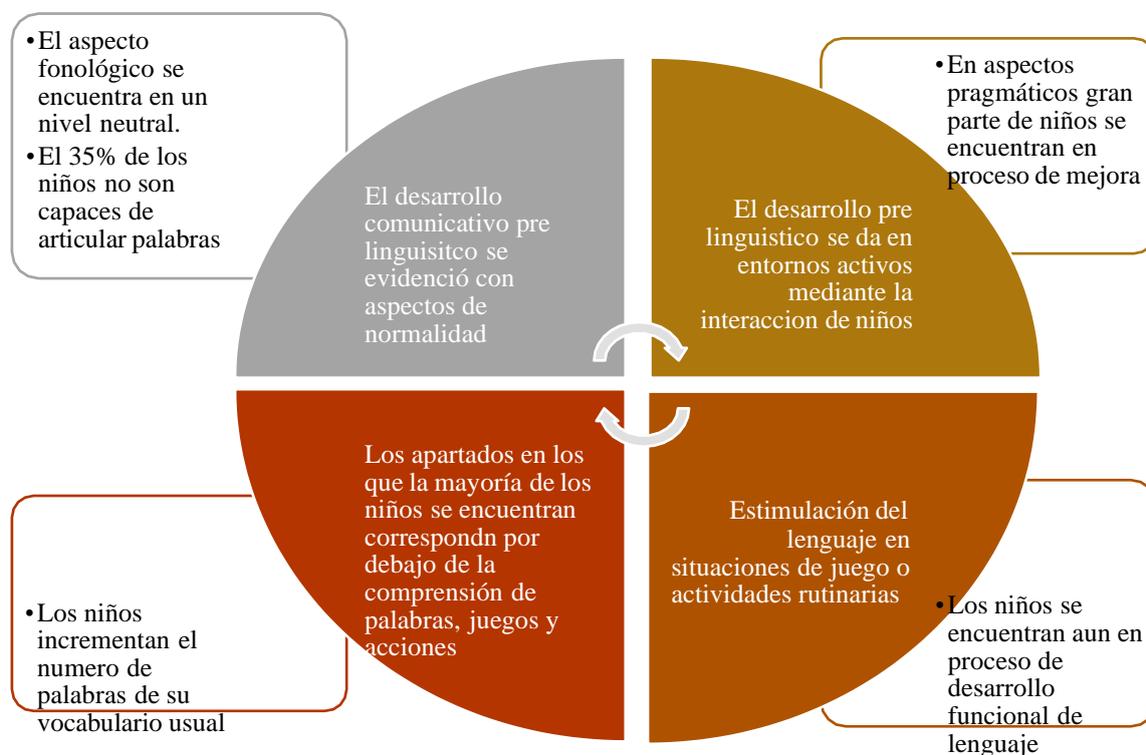
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cumple	5	83%
No cumple	1	17%
TOTAL	6	100%

Figura 37. *Comunicación docente mediante personas, animales, objetos y acciones conocidas.*



Interpretación: Se visualiza que un 83% el docente utiliza palabras que nombren personas, animales, objetos y acciones conocidas y que los niños realizan dentro y fuera de la escuela. Con la finalidad de ampliar el vocabulario nuevo al familiarizar a los infantes con nuevas palabras de distintas temáticas como: lugares, comida, cualidades, objetos, profesiones, entre otras.

Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje que poseen los niños y niñas de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas



4.1.2. Análisis morfológico

Tabla 28. Análisis morfológico de aplicaciones móviles potenciales a aplicar

Aplicaciones Móviles	Variedad de categorías	Animaciones	Sonido	Edad	Actividades	Imágenes
1. Primeras palabras	3	3	3	3	2	3
2. Aprender a Hablar: Palabras, Números, Sonidos, y Videos para Niños.	2	3	3	3	2	3
3. Kids Mondly	2	3	3	1	3	3
4. Baby Playground	2	3	3	3	1	3

Interpretación: El análisis realizado demuestra las particularidades de cada aplicación móvil que se puntuó con alternativas de alto, medio y bajo para verificar si cuenta con las herramientas esenciales para el desarrollo del lenguaje del infante. En primer lugar, se visualizó que la app contenga una variedad de categorías o temáticas que beneficien el ampliar el vocabulario del párvulo, obteniendo el primer lugar con 10 temas primeras palabras pues contiene dimensiones que se relacionan directamente con las destrezas planteadas por el currículo de educación inicial. Además, lo esencial es que sea sencillo y divertido con actividades acorde a lo edad. Por este motivo, se sugiere el uso de la aplicación primeras palabras al tener un puntaje alto en cada dimensión establecida.

4.1.3. Discusión del cuestionario MacArthur

Después de la aplicación del instrumento, se identifica que existe un nivel intermedio de vocabulario, sin embargo, que los infantes comprendan las palabras no implica que las repitan o la digan en su momento. Además, depende de las palabras que me escuchan y relacionan con su diario vivir ya sea en el hogar o en las experiencias educativas que reciben por parte de la docente en la escuela. Cada indicador del cuestionario, determino que los niños en su totalidad comprenden las palabras de acuerdo a las categorías establecidas, pero al momento de utilizarlas cuando se les preguntan no la relacionan correctamente.

El promover el desarrollo del lenguaje depende de las actividades o estrategias metodológicas que el docente establezca en su planificación con el fin de que los estudiantes tengan experiencias interactivas con su entorno y que tenga lo necesario para formar bases del lenguaje y desarrollo cognitivo (Ortega & Zhunio, 2016). En base a lo expuesto por los autores se demuestra que aún se debe trabajar en actividades que llamen la atención de los pequeños y complementarlas con las estrategias ya utilizadas por el docente en su planificación para que se construya un aprendizaje significativo y la retención de conocimientos sea más efectiva.

4.1.4. Discusión de la ficha de observación

Al aplicar la ficha de observación en base a las actividades que habitualmente las docentes practican al ser estrategias tradicionales que se relacionan directamente a las destrezas

establecidas en el currículo de educación inicial y están al alcance de los docentes. El desarrollo del lenguaje trasciende de la importancia de la comunicación de expresar ideas, emociones y pensamientos. Por eso es primordial que las actividades que el docente plantee estén dirigidas acorde a la edad del niño y al entorno en el que se encuentra. Tomando en cuenta que actualmente se encuentra el mundo en una era digital la educación se debe adaptar a las necesidades de los niños que están familiarizados con dispositivos móviles desde temprana edad.

Por este motivo, el aplicar las TIC dentro de la clase, no solo aporta a la comunicación sino a la educación mediante el uso de aplicaciones dirigidas concretamente en el desarrollo integral infantil. Pues brinda ventajas es el aprendizaje cooperativo con igualdad de posibilidades para cada estudiante (Cuadros & Blanco, 2017).

4.1.5. Discusión del análisis morfológico

Se estableció dimensiones que ayudaron a elegir la aplicación móvil más acertada para sugerir al área educativa. Al instalar y hacer seguimiento de cada una de las apps se vio cual era la más adecuada para los infantes y con las destrezas específicas que la docente desea; es decir, dirigida a incrementar vocabulario diario de los más pequeños con imágenes, sonidos y animaciones vistosas y divertidas que llaman la atención del infante. Se dio seguimiento a 4 de ellas, verificando cual es la más adecuada, se observó cantidad de categorías siendo Primeras palabras la más completa con 10 temáticas que aborda un vocabulario amplio y se vincula con destrezas del currículo acorde a la edad de niños y niñas.

4.2. Determinar las actividades interactivas que permitan el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.

Como se mencionó anteriormente, la inducción a la educación inicial refuerza las dificultades que posee un niño para enfrentar los primeros años de vida, y los maestros desempeñarán un papel importante en esto, ya que necesitan ayudar a los niños a reconocer sus fortalezas. Estrategias para ayudar a superar las dificultades que puedan surgir. A partir de la problemática ya comentada en este estudio, se propone desarrollar

actividades educativas que estimulen el lenguaje oral de los niños, las cuales son doblemente diagnosticadas relacionadas con las habilidades y ejes a alcanzar, partiendo de la comprensión y expresión del lenguaje, pudiendo tomar en cuenta las actividades a realizar de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños

Título del taller

Practico y hablo bonito

Objetivos

Desarrollar actividades didácticas ayudarán a estimular el lenguaje oral y comunicación en los niños mediante la utilización de herramientas tecnológicas.

Generar interés en lo niños por las actividades didácticas planteadas.

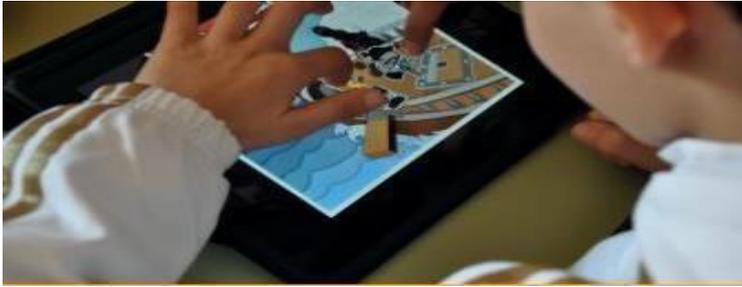
Beneficiarios

Se plantean dos tipos de beneficiarios, los directos e indirectos, los directos que van dirigidos específicamente a los niños y a las docentes y como indirectos dirigidos a los padres de familia y a la comunidad en general.

Plan de desarrollo de actividades didácticas ayudarán a estimular el lenguaje oral y comunicación en los niños

Video interactivo de estimulación de lenguaje oral	
Objetivo	Desarrollar un video que exponga los elementos de pronunciación de lenguaje y comunicación de los niños mediante la herramienta Adobe After Effects.
Responsable	<ul style="list-style-type: none">• Docente
Descripción	El docente forma parte del proceso integrador del mensaje, puesto que, transmite las ideas, movimientos bocales, y estimulación gestual

Actividades	
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Indicador de pronunciación
Tiempo	<p>Inicia: 12-02-2023</p> <p>Finaliza: 12 – 02 – 2023</p>

Ejercicios de escucha y habla	
Objetivo	Uso de aplicaciones móviles para integrar habilidades de escucha y habla para disfrutar y mejorar el aprendizaje en el tiempo de clase.
Responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Docente
Descripción	Gramática y vocabulario- Pronunciación- Comunicación interactiva Pastel/Duolingo/Busuu/WhatsApp
Actividades	
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Indicador de pronunciación
Tiempo	<p>Inicia: 12-03-2023</p> <p>Finaliza: 12 – 03 – 2023</p>

Ejercicios de interacción	
Objetivo	Reforzar la comprensión e identificación de medidas de dispersión y posición para que la transmisión entre neuronas sea más rápido y ágil mediante la herramienta educaplay
Responsable	<ul style="list-style-type: none"> • Docente
Descripción	Para el desarrollo de las actividades interactivas se utilizó herramientas como educaplay.
Actividades	
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Indicador de concentración
Tiempo	Inicia: 12-03-2023 Finaliza: 12 – 03 – 2023

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.3. Conclusiones

La fundamentación teórica de la aplicación móvil para el desarrollo del lenguaje ayudo a profundizar en la importancia de aplicarla de manera correcta y los beneficios que traería con la misma. Ya que permite que el niño aprenda de manera divertida acorde a su ritmo, su uso para el desarrollo del lenguaje tiene varias ventajas para el infante como para el docente; sin embargo, el docente debe tomar precauciones específicas sobre el tiempo máximo que el niño debe y puede estar frente al dispositivo móvil para aprender o reforzar el vocabulario. Pues la aplicación de apps en la educación conlleva puntos positivos como negativos, específicamente no se desea que el párvulo dependa solo de la aplicación y se convierta en una adicción más bien sea un instrumento educativo que permita la enseñanza – aprendizaje de forma entretenida pero significativa.

La aplicación de la escala McArthur permitió evidenciar el estado actual de vocabulario que tienen los infantes de inicial subnivel 2 en la Unidad Educativa Las Américas, en su totalidad los niños comprenden cada palabra del vocabulario, lo cual da entender que entienden el significado de cada una y la conectan con un objeto, persona o lugar, pero muy pocos lo repiten ya sea porque no entienden la consigna que se le pide o no lo desean hacer en eso momento y se quedan callados. Además, aparecen factores distractores como lo es su entorno y compañeros que hacen que el niño pierda la atención a las consignas que se le pide.

Se determinó aquellas actividades que los docentes aplican para el desarrollo del lenguaje en los estudiantes al aplicar la ficha de observación que demostraron que son la imitación, las preguntas, trabajar con rimas, contar cuentos, cantar canciones, entre otras. Son actividades que incluso se pueden realizar a diario de manera rutinaria para dar comienzo a una experiencia educativa y que ayuda a profundizar y aumentar el vocabulario del infante de una manera sencilla. Cada una de estas actividades o estrategias son tradicionales que son útiles; sin embargo, con las nuevas tecnologías es importante complementar las mismas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

4.4. Recomendaciones

Debido a lo expuesto anteriormente se recomienda a las instituciones educativas realizar capacitaciones al personal docente sobre el uso y aplicación de las Tecnologías de la información y comunicación, específicamente de los dispositivos móviles en clase y las aplicaciones móviles diseñadas para el área educativa y como aplicarlas en la hora clase, el tiempo oportuno, los beneficios y las precauciones. Además, de llevar un seguimiento sobre las herramientas que se pueden aplicar acorde a la edad y necesidades de los estudiantes.

También se acota la relevancia del rol del docente en la educación y la importancia de que conozca el desarrollo del lenguaje del infante y que implemente evaluaciones sobre la misma para conocer las faltas que tienen los infantes y esta sea la base para implementar nuevas estrategias y actividades acorde a la edad y ritmo de los estudiantes y crear un proceso de enseñanza – aprendizaje significativo.

Además, fomentar charlas educativas para el personal docente de todas las instituciones educativas de la provincia donde se busque promover la actualización de estrategias educativas vinculadas al desarrollo integral del infante; es decir, afectiva, social, cognitiva y física. Para que, de esta manera, el establecimiento educativo y el personal docente tenga las herramientas necesarias para impartir clases.

REFERENCIAS

- Ajpop, J. (15 de Marzo de 2022). *TalKid aplicación para reforzar el habla y el lenguaje*. Obtenido de <https://netsurfingdev.blogspot.com/2022/03/metodo-lrl-listen-repeat-and-learning.html>
- Amado, J., & González, L. (12 de Noviembre de 2020). *Implementación de estrategias metodológicas en una aplicación móvil para la adquisición de vocabulario en inglés del grado sexto*. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/15f40585-7922-4e5a-8eed-0924493f8c77/content>
- AppQuiz. (22 de Septiembre de 2022). *Baby Playground*. Obtenido de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.baby.playground>
- Arribas, P., Gómez, Y., Guillen, A., & Ramírez, C. (2021). La comunicación científica en investigaciones que asumen el enfoque cualitativo: una mirada valorativa. *EDUMECENTRO*, 13(2), 172-191.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- ATi Studios. (21 de Noviembre de 2022). *Mondly*. Obtenido de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.atistudios.mondly.kids.languages>
- Ayala, M., Pluas, N., & Pacherras, S. (2017). La terapia del lenguaje, fonoaudiología o logopedia. *Polo del Conocimiento*, 1330-1339. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/216/pdf#:~:text=La%20Terapia%20de%20Lenguaje%20es,las%20palabras%20para%20expresar%20ideas>.
- Basave, R., Valles, I., Ríos, O., Gutiérrez, M., & Díaz, J. (2016). Aplicación móvil para la adquisición de lenguaje en niños con trastorno de habla. *Pistas Educativas*, 40-56. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/229036406.pdf>
- BlueStacks. (10 de Julio de 2017). *Sobre Nosotros*. Obtenido de <https://www.bluestacks.com/about-us.html>
- Bonilla, R. (18 de Marzo de 2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdf
- Casac. (19 de Abril de 2020). *Aprender a Hablar - Palabras, Números, Sonidos, y Videos para Niños*. Obtenido de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aprendeahablar.kidsapp>
- Cid, C. (09 de Marzo de 2017). *Aplicaciones móviles para apoyar los objetivos de aprendizaje de lenguaje y comunicación en tercer año básico*. Obtenido de https://repositorio.uc.cl/xmlui/bitstream/handle/11534/21509/CID_CONSTANZ

A.pdf

- Colás, M., Pons, J., & Ballesta, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista de Educación a Distancia*, 1-23. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/56/2>
- Cuadros, R., & Blanco, P. (18 de Mayo de 2017). *Las TIC en el aula. Propuestas de aplicación en alumnado inmigrante de Educación Secundaria*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/340478710_Las_TIC_en_el_aula_Propuestas_de_aplicacion_en_alumnado_inmigrante_de_Educacion_Secundaria
- Cueva, D. (2020). La tecnología educativa en tiempos de crisis. *Conrado*, 1-11. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000300341&script=sci_arttext&tlng=pt
- Escobar, D., & Buitrago, H. (15 de Febrero de 2019). *La aplicación de las TIC en el aula de clase, opciones de herramientas didácticas para fortalecer las prácticas de enseñanza*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/157569678.pdf>
- Espinoza, F., & Flores, C. (2019). Aplicación de tecnologías de la información en el desarrollo del lenguaje de niños con dificultades de comunicación. *Polo del Conocimiento*, 116-137. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7164259.pdf>
- Espinoza, F., & Flores, C. (2019). Aplicación de tecnologías de la información en el desarrollo del lenguaje de niños con dificultades de comunicación. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 116-137. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164259>
- Estévez, B., & Boniolo, P. (2022). La medición del territorio en las estadísticas nacionales. Reflexiones desde el campo de los estudios de clase y estratificación social. *QUID 16*, 1(17), 14-37.
- Fernández, H., King, K., & Enríquez, C. (2020). Revisiones Sistemáticas Exploratorias como metodología para la síntesis del conocimiento científico. *Enfermería Universitaria*, 17(1), 87-94.
- Flores, D., & Arriagada, B. (11 de Abril de 2017). *Desarrollo de aplicación móvil para fortalecer la autonomía en el aprendizaje para niños/as con problemas de dislalia funcional*. Obtenido de http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2668/1/Flores_Paredes_Daniel.pdf
- Galiano, R. (11 de Noviembre de 2016). *La comunicación: importancia, necesidad y procedimiento metodológico*. Obtenido de https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/923/7/TFG_GalianoCarrion%2CRaul.pdf
- Garrido, S. (15 de Junio de 2022). *Aplicaciones móviles en el desarrollo de la producción oral de una lengua extranjera*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28093/1/UCE-FIL-PL-GARRIDO%20STEPHANIE.pdf>

- Gómez. (20 de Octubre de 2015). *Aplicación para dispositivos móviles para el aprendizaje del inglés como segunda lengua para niños de preescolar*. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/4374/GomezDuarteMiguelAndres2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, J., & Fedor, S. (2018). La Comunicación. *Salus*, 5-6. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3759/375949531002.pdf>
- Guardia, N. (2019). *Lenguaje y comunicación*. San José: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana. Obtenido de https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_25.pdf
- Hidalgo, D. (01 de Abril de 2021). *La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógicas matemáticas en la modalidad online del nivel inicial II*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32632/1/HIDALGO%20MARI%20DIANA%20DEL%20ROC%20TRABAJO%20DE%20TITULACION%20EN%20EDUCACION%20INICIAL-signed.pdf>
- Hinojosa, M., Calva, D., & Ontaneda, J. (2018). *Conceptos básicos sobre la comunicación social*. España: EAE, Editorial Académica Española. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/298786957_Un_concepto_basico_como_la_Comunicacion
- Jackson, D., Newton, T., Marchman, A., Thal, V., Fenson, L., & Conboy, B. (11 de Febrero de 2022). *MACARTHUR. Inventario de Desarrollo Comunicativo*. España: Hogrefe TEA Ediciones. Obtenido de <https://web.teaediciones.com/MACARTHUR--INVENTARIO-DE-DESARROLLO-COMUNICATIVO.aspx>
- Junji. (16 de Junio de 2017). *Desarrollo del lenguaje y de la lectoescritura*. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/desarrollo-del-lenguaje-y-de-la-lectoescritura>
- Ladino, P. (2017). *Teorías de la comunicación*. Fundación Universitaria del Área Andina. doi:<https://core.ac.uk/download/pdf/326425815.pdf>
- López. (12 de Agosto de 2017). *Retraso del lenguaje*. Obtenido de https://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/prevemi/retraso_del_lenguaje_1.pdf
- López, J., Pontes, A., & Varo, M. (2019). Las TIC en la enseñanza científico-técnica hispanoamericana: Una revisión bibliográfica. *Digital Education*, 229-243. Obtenido de <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/17659/pdf>
- López, S., Martín, S., & Vidal, M. (2021). Análisis de aplicaciones móviles dirigidas a la infancia: características técnicas, pedagógicas, de diseño y contenido. *Revista Iberoamericana de Educación*, 81-100. doi:<https://doi.org/10.35362/rie8514013>
- Mañez, C., & Cervera, J. (2021). Aplicación móvil para niños con dificultades de aprendizaje en la automatización del proceso de reconocimiento de palabras.

Información tecnológica, 1-11. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642021000500067&script=sci_arttext

Máñez, C., & Cervera, J. (2022). Desarrollo de aplicación móvil para niños con dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura. *Información tecnológica*, 271-278. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642022000100271>

Martínez. (16 de Octubre de 2017). *Desarrollo de una App para el aprendizaje móvil mediante actividades interactivas*. Obtenido de https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/27837/TFG_Laura_Martinez_Delgado.pdf;jsessionid=E68D0BCCB07BC174917D63745C205B4F?sequence=1

Martínez, L., Fernández, G., & Sánchez, L. (2019). Aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés en el cuarto grado. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 70-76. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7107357>

Mendoza, A. (2020). Hablemos del lenguaje inclusivo. *Jovenes en la ciencia*, 1-5. Obtenido de <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3499/2995>

Ministerio de Educación. (11 de Marzo de 2014). *Currículo de Educación Inicial*. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ec_9028.pdf

Ministerio de Educación. (11 de Julio de 2016). *Plan Abreviado de Reasentamiento*. doi:https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/Plan_Reasentamiento_Abreviado_UE_Natalia_Jarrin.pdf

Morante, M. (20 de Julio de 2016). *Diseño de apps infantiles consideraciones para el desarrollo de aplicaciones para niños menores de 2 años*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/68500/MORANTE%20-%20Dise%C3%B1o%20de%20Apps%20Infantiles%3A%20Consideraciones%20para%20el%20desarrollo%20de%20aplicaciones%20para%20ni%C3%B1os...pdf?sequence=1>

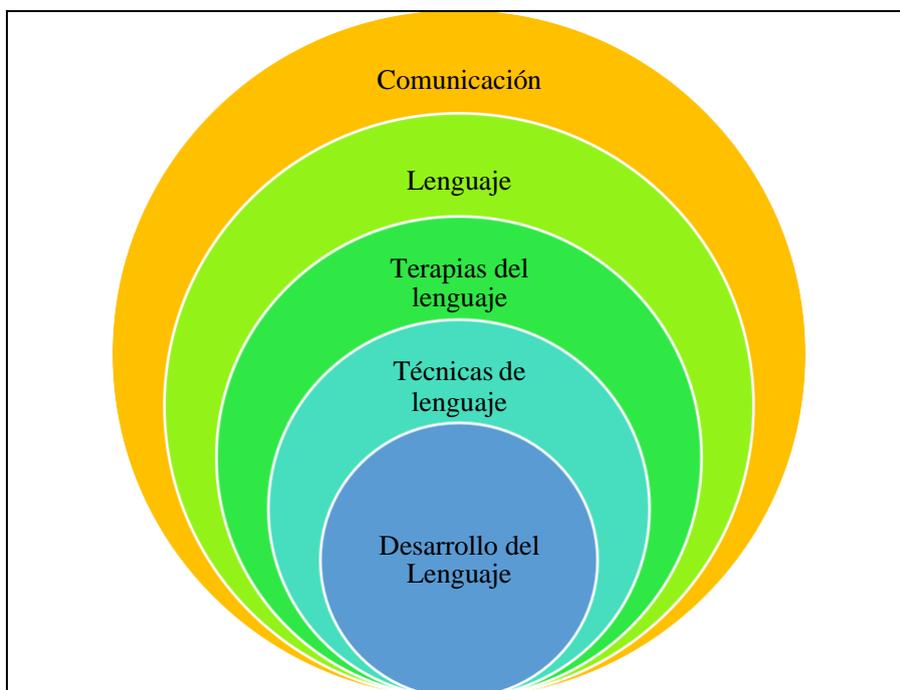
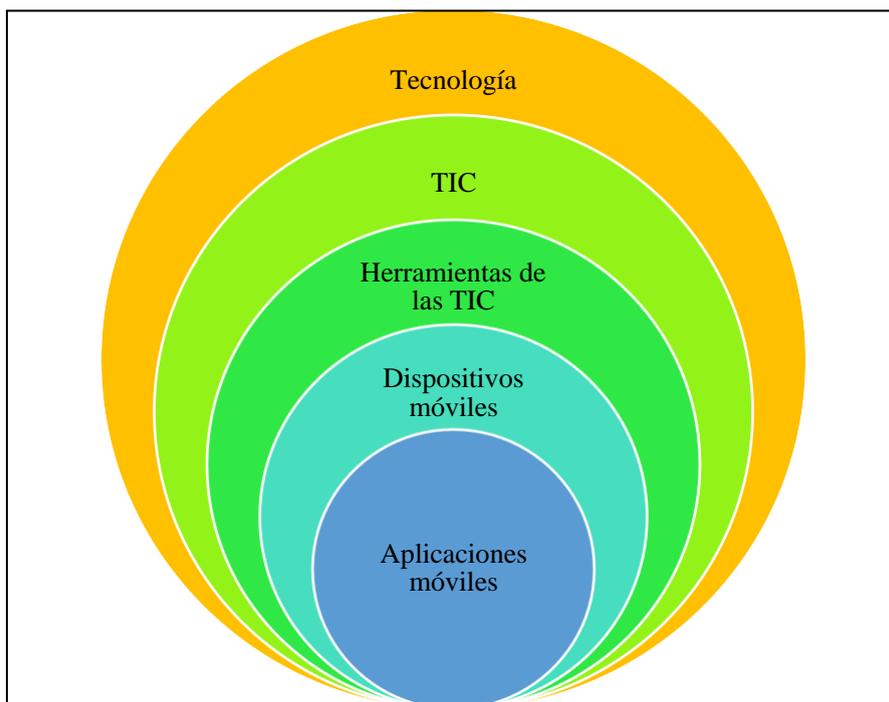
Moreira, J. (18 de Noviembre de 2017). *Desarrollo de un libro interactivo basado en la obra las artesanías de la provincia de Loja del autor Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez para dispositivos móviles con sistema operativo android versión 4.2, como fuente de consulta para los docentes*. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15337/1/Tesis-Jose%20Pablo%20Moreira%20Celi.pdf>

Ortega, G., & Zhunio, J. (10 de Noviembre de 2016). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 2 a 4 años del centro de desarrollo infantil "Pasitos" en el cantón Gualaquiza, provincia de Morona Santiago en el periodo 2014-2015*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8531/1/UPS-CT004957.pdf>

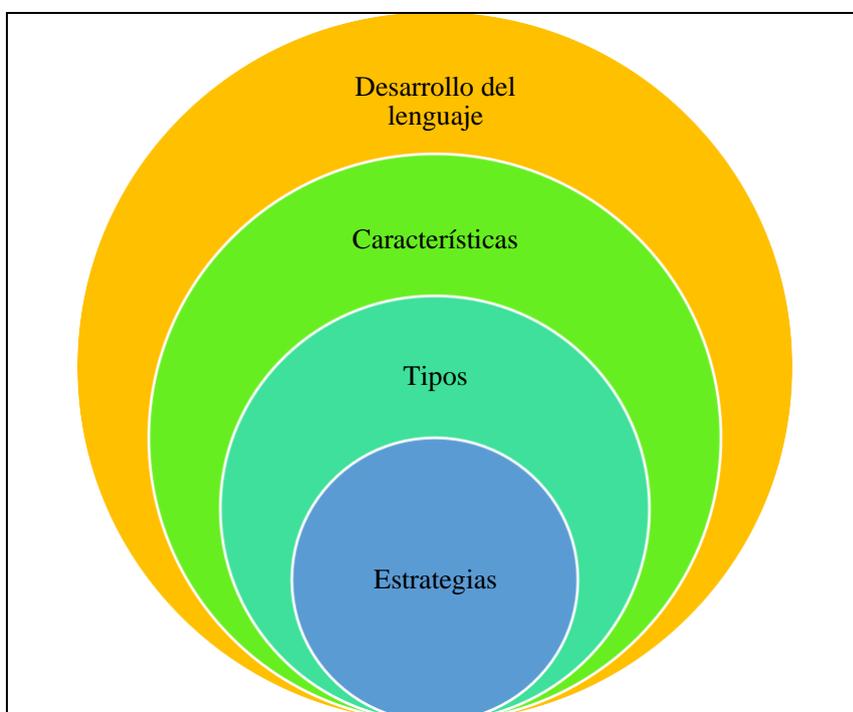
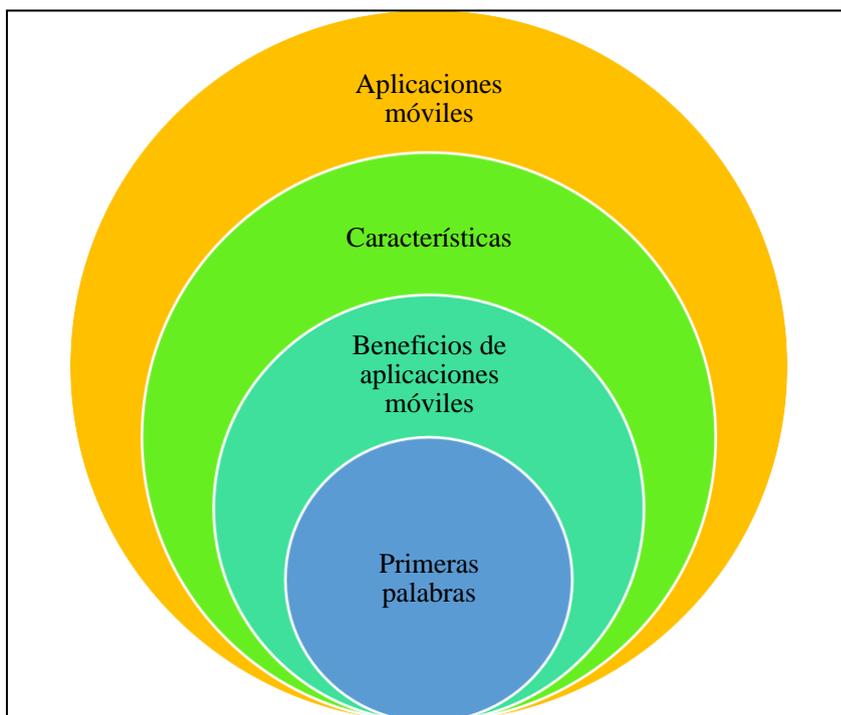
- Palomino, S. (20 de Abril de 2020). *Aplicación móvil para enseñar vocabulario a través de categorías semánticas (vocabulary flash)*. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12090/2020_Tesis_Sergio_Andres_Palomino_Pedraza.pdf?sequence=1
- Papumba. (11 de Enero de 2020). *Primeras Palabras para niños*. Obtenido de <https://www.papumba.com/en/>
- Pastran, M., Gil, N., & Cervantes, D. (2020). En tiempos de coronavirus las TIC'S son una buena alternativa para la educación remota. *Boletín Repide*, 158-165. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8116140>
- Patiño, A. (18 de Febrero de 2020). *Clasificaciones de las herramientas de las TIC por su aplicación en la educación*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/339274466_Clasificaciones_de_las_herramientas_de_las_TIC_por_su_aplicacion_en_la_educacion
- Pérez, I., Builes, L., & Rivera, Á. (30 de Abril de 2017). *Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica*. Obtenido de <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/5013.pdf>
- Pujos, L. (10 de Enero de 2020). *Aplicación móvil y su relación con el aprendizaje de personas con capacidades especiales auditivas*. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30949/1/Luis_Alexis_Pujos_Zumbana_1805397930.pdf
- Ramos. (17 de Febrero de 2021). *Diseños de investigación experimental*. doi:10.33210/ca.v10i1.356
- Ramos, W., Heredia, G., Orbea, M., & España, J. (2019). *Lenguaje y Comunicación*. Ecuador: Grupo Compás. Obtenido de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/478/3/GU%C3%8DA%20DE%20COMUNICACI%C3%93N%20Y%20LENGUAJE%20%281%29---para-Estudiantes.pdf>
- Rodríguez, A., & Pérez, O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 1-26. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Sanchez, E., Saez, M. T., Arteaga, G., Ruiz, B., Palomar, A., & Villar, M. P. (29 de Julio de 2017). *Estimulación del lenguaje oral en educación infantil*. Obtenido de https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_esc_inclusiva/es_def/adjuntos/especiales/110002c_Doc_EJ_estimulacion_leng_oral_inf_c.pdf
- Santos, R., B de Sousa, M., Simoes, J., & Bertrand, E. (13 de Septiembre de 2016). *Herramienta de evaluación de competencias MacArthur para el tratamiento de la enfermedad de Alzheimer: adaptación transcultural*. Obtenido de 10.1590/0004-282x20160181
- Solano, C. (2022). Desarrollo de la terapia del lenguaje y su impacto en la salud y la educación. *Revista Terapéutica*, 49-56. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/339011505_Desarrollo_de_la_terapia_

- Tapia, N. (10 de Noviembre de 2018). *Aplicación móvil en el aprendizaje de matemáticas básicas*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28745/1/1804058657%20Tapia%20Marca%20Nataly%20Alexandra%20.pdf>
- Torres, J., Rodríguez, S., & Canizales, S. (2018). Características del desarrollo del lenguaje en un grupo de niños de 0 a 5 años de edad algunos tratamientos para el cáncer. *Revista Colombiana de Rehabilitación*, 32-42. doi:10.30788/RevColReh.v9.n1.2010.205
- Vizconde, E., da Silva, D., Garcia, F., & de Barros, J. (2013). El desarrollo tecnológico en la vida cotidiana. *PrismaSocial*, 1-33. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/277269592_El_desarrollo_tecnologico_en_la_vida_cotidiana
- Yari, O. (20 de Julio de 2017). *Actividades pedagógicas para estimular el lenguaje verbal de los niños y niñas de 1 a 2 años del centro infantil del buen vivir carrusel de niños de la parroquia Chiguaza del cantón Huamboya, periodo lectivo 2016-2017*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14744/1/UPS-CT007248.pdf>
- Zacarías, H., & Supo, J. (2020). *Metodología de la Investigación científica: Para las Ciencias de la Salud y las Ciencias Sociales*. Chicago: KDP Print US.
- Zacarías, H., & Supo, J. (2020). *Metodología de la Investigación científica: Para las Ciencias de la Salud y las Ciencias Sociales*. Chicago: KDP Print US.
- Zapata, G. (13 de Marzo de 2016). *Estrategias, recursos y actividades para estimular el lenguaje en los niños*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Graciela-Zapata-Torres/publication/327212202_MANUAL_ESTRATEGIAS_RECursos_Y_ACTIVIDADES_PARA_ESTIMULAR_EL LENGUAJE_EN_LOS_NINOS/link/s/5b80603c92851c1e122f5806/MANUAL-ESTRATEGIAS-RECursos-Y-Actividades-Para-Estimular-El-

Anexo 1. Supraordinación



Anexo 2. Infraordinación



Anexo 3: Cuestionario MacArthur

**MacArthur
Inventario del Desarrollo de Habilidades Comunicativas**

Nombre del niño/a _____ Número de identificación _____

Sexo _____ Fecha de nacimiento _____ Fecha de hoy _____



**Primeras Palabras
y Gestos
(Inventario I)**

Copyright © 2003 The CDI Advisory Board.
All rights reserved. Todos los derechos reservados.
Distributed by Paul H. Brookes Publishing Co.
1-800-638-3775; 410-337-9580
www.brookespublishing.com

**Donna Jackson-Maldonado, Ph.D.,
Elizabeth Bates, Ph.D., y Donna J. Thal, Ph.D.**

1ª Parte: Primeras Palabras

A. Comprensión Temprana

Antes de que un niño/a empiece a decir sus primeras palabras, parece entender el lenguaje. Eso lo sabemos porque responde a palabras y frases. ¿Su hijo/a hace algunas de las siguientes cosas?

	sí	no
1. ¿Responde o volteo cuando se le llama por su nombre?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ¿Deja de hacer lo que está haciendo (aunque sea por un momento) cuando se le dice "no"?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ¿Busca a su alrededor cuando escucha que alguien llaman a su papá o a su mamá?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

B. Comprensión de las Primeras Frases

En la lista que viene a continuación, por favor, rellene el círculo que corresponda a las frases que su hijo/a comprende.

	comprende	comprende	comprende	comprende			
abre la boca	<input type="radio"/>	¿dónde está el guaquá?	<input type="radio"/>	no toques eso	<input type="radio"/>	¿te cambio el pañal?	<input type="radio"/>
adiós	<input type="radio"/>	estáte quieto	<input type="radio"/>	párate	<input type="radio"/>	¿tienes hambre?	<input type="radio"/>
a dormir/hacer la meme	<input type="radio"/>	hazme ojitos	<input type="radio"/>	¿quieres leche?	<input type="radio"/>	tráeme eso	<input type="radio"/>
aviéntala/lo	<input type="radio"/>	mira	<input type="radio"/>	¿quieres más?	<input type="radio"/>	vámonos	<input type="radio"/>
bravo	<input type="radio"/>	muy bien	<input type="radio"/>	sácalo	<input type="radio"/>	ven	<input type="radio"/>
cuidado	<input type="radio"/>	no	<input type="radio"/>	siéntate	<input type="radio"/>	ya	<input type="radio"/>
dame/dale	<input type="radio"/>	no te muevas	<input type="radio"/>	silencio	<input type="radio"/>	ya llegó papá/mamá	<input type="radio"/>

C. Maneras de Hablar

	todavía no	de vez en cuando	muchas veces
1. Algunos niños repiten las cosas que escuchan. A veces repiten parte de una frase, por ejemplo, si oyen "el coche de papá" dicen "papá" o "coche". Otras veces pueden repetir una palabra nueva para ellos. ¿Con qué frecuencia cree usted que su hijo/a imite palabras o partes de frases?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Algunos niños nombran las cosas que ven. Se pasean por la casa y al ver objetos o personas, dicen sus nombres. ¿Con qué frecuencia cree usted que su hijo/a haga esto?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

D. Lista de Vocabulario

A continuación encontrará una lista de palabras frecuentes en el vocabulario de los niños pequeños. Si su hijo/a ya comprende, pero no dice las palabras, rellene el círculo de la palabra correspondiente en la columna que dice "comprende". Si su hijo/a dice palabras de la lista aunque de manera distinta (ej., "bobo" por "osos" o "ba" por "pelota") o con diferente pronunciación (ej., "tete" por "leche"), o si su hijo/a dice otra palabra que se usa en su familia y que significa lo mismo que la que viene en el cuestionario (ej., si dice "coca" en vez de "refresco", o "super" en vez de "tienda", o "kleenex" en vez de "pañuelo"), rellene el círculo de la palabra correspondiente en la columna "comprende y dice". Recuerde que esta lista incluye las palabras que muchos niños comprenden o pueden decir. No se preocupe si su hijo/a no comprende o no dice todas las palabras.

1. Sonidos de Cosas y Animales (12)

	comp. comp. y dice	comp. comp. y dice	comp. comp. y dice	comp. comp. y dice			
lam!	<input type="radio"/>	cuacuá	<input type="radio"/>	muu	<input type="radio"/>	quiquiriquí	<input type="radio"/>
lay!	<input type="radio"/>	quaguá	<input type="radio"/>	pipí (coche)	<input type="radio"/>	tutú	<input type="radio"/>
bee/mee	<input type="radio"/>	miau	<input type="radio"/>	pío pío	<input type="radio"/>	ípum!	<input type="radio"/>

2. Animales (de Verdad y de Juquete) (36)

comp. comp. y dice							
abeja	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	conejo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lobo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pingüino	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
animal	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	elefante	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mariposa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pollito	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
araña	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	gallina	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mono	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	puerco	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
ardilla	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	gato	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mosca	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	rana	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
borrego	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	quajolote	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	oso	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ratón	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
búho	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	hipopótamo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pájaro	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tigre	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
burro	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	hormiga	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pato	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tortuga	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
caballo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	jirafa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	perro	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	vaca	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cabra	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	león	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pescado	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	venado	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

3. Vehículos (de Verdad y de Juquete) (9)

comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice	
avión	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	camión de bomberos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	carro/coche	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
barco	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	camión/troca	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	moto	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
bicicleta	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	carreola	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tren	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

4. Alimentos y Bebidas (30)

comp. comp. y dice							
agua	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	dulce	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	manzana	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	queso	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
arroz	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	frijoles	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	naranja	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	salchicha	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
atole	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	galleta	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pan	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	soda/refresco	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
café	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	helado/nieve	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	paleta	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sopa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
carne	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	huevo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pastel	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tortilla	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cereal	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	jamón	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	plátano/banana	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	uvas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
comida	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	jujo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pollo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		
chile	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	leche	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	quesadilla	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		

5. Ropa (19)

comp. comp. y dice							
aretes	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	calzón	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pantalón	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sombrero	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
babero	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cierre	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pañal	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	suéter	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
botas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	collar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pijama	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	vestido	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
botón	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	falda	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	playera	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	zapato	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
calcetines	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lentes	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	shorts	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		

6. Partes del Cuerpo (20)

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
bigote	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cara	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	manos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	panza	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
boca	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	chichi/pecho	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	nariz	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pelo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
brazos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	dedos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ojos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	piernas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cabeza	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	dientes	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ombigo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pies	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cachete	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lengua	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	orejas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	rodillas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

7. Juguetes (8)

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
globo/bomba	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	libro	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	muñeca	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pelota	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
juguete	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lápiz	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	osito	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tambor	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

8. Utensilios de la Casa (36)

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
almohada	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cobija	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	jabón	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	reloj	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
aspiradora	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cuadro	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	luz	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	taza	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
basura	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cuchara	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	llaves	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	teléfono	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
botella/mamila	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cuchillo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	martillo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tenedor	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
bolsa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	chupón/chupete	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	medicina	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tijeras	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
caja	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	dinero	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	papel	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	toalla	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cepillo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	escoba	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	peine	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	trapo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cepillo de dientes	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	espejo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	plato	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	vaso	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cigarros	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	fotos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	radio	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	vela	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

9. Muebles y Cuartos (24)

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
bacinica	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cuarto	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mesa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sala	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
baño	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cuna	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	puerta	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	silla	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cajón	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	escalera	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	recámara	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sofá	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cama	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	estufa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	refrigerador	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	televisión	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cocina	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	horno	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	regadera/ducha	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tina	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cochera/garaje	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lavabo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ropero/closet	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ventana	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

10. Lugares y Objetos Fuera de la Casa (26)

comp. comp. y dice							
alberca/piscina	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	escuela	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lluvia	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	resbaladilla	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
árbol	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	estrella	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	nieve	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sol	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
casa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	fiesta	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	nube	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	techo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
campo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	flor	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	parque	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tienda/mercado	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
calle	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	iglesia/templo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	piedra	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	zoológico	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cielo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	jardín	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	planta	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		
columpio	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	luna	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	playa	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		

11. Personas (20)

Los niños les dicen de manera diferente a sus parientes. A veces le dicen "tía" o "abuela" o en otros casos le dicen por su nombre, o por su nombre de cariño, por ejemplo, "Chacha". Si su hijo/a hace cualquiera de las dos cosas, le dice "tía" o "Chacha", rellene el círculo de la palabra indicada en la columna correspondiente.

comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice	
abuela	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	hermano*	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	niña	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	señor	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
abuelo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	madrina	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	niño	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	señora	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
bebé	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	maestra*	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	padrino	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tía*	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
familia	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mamá/mami	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	papá/papi	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tío*	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
hermana*	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	nana*	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	persona	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	(nombre del niño/a)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

*o el nombre de esta persona

12. Rutina Diaria, Reglas Sociales y Juegos (19)

comp. comp. y dice							
acerrín	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cosquillitas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	no	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sí	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
adiós/byebye	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	gracias	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ojitos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tengo manita	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
besitos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	hacer la meme	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	por favor	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tortillitas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
buenas noches	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	hola	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	¡salud!	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	uno, dos, tres	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
buenos días	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	manos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	shh	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		

13. Acciones y Procesos (Verbos) (55)

Quando los niños hablan, por lo general, usan verbos en distintas formas. Por ejemplo, pueden decir "abrir", "abrir", "abre", "está abierto", o "se abrió". Si su hijo/a comprende o usa algunos de los verbos de la lista en cualquier forma o conjugación, por favor, rellene el círculo de la palabra indicada en la columna correspondiente.

comp. comp. y dice							
abrir	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	aventar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	caer(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cerrar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
acabar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ayudar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	caminar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	comer(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
apagar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	bailar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cantar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	correr	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
apurar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	brincar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	cenar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	dar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
decir	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	jugar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pegar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sentar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
desayunar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lavar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	peinar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	soplar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
dibujar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	leer	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pintar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	subir	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
doler	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	llevar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	poder	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tener	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
dormir(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	llorar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	poner(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tirar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
empujar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	meter(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	prender	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tocar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
enseñar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mirar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	querer	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	tomar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
escribir	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mojar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	romper	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	trabajar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
esperar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	morder	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sacar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ver	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
ir(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	parar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	secar(se)	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		

14. Estados (2)

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
estar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	ser	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

15. Tiempo (8)

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
ahorita/ahora	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	día	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	hoy	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	noche	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
ayer	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	después	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	mañana	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	temprano	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

16. Cualidades y Atributos (37)

Muchas de estas palabras pueden aparecer en masculino, por ejemplo, "bueno", o en femenino "buena". Si su hijo/a comprende o comprende y dice la palabra en cualquiera de las dos formas, por favor, rellene el círculo de la palabra en la columna correspondiente.

	comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice		comp. comp. y dice
amarillo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	enfermo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	lleno	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	suave	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
azul	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	enojado	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	malo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sueño	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
bonita	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	feo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	miedo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sucio	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
caliente	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	frio	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	nuevo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	triste	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cansado	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	fuchi	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	oscuro	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	vacío	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
contento	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	grande	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	pesado	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	verde	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
cuidado	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	guapo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	poco	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	viejo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
chico	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	hambre	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	rojo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		
diferente	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	igual	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	roto	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		
difícil	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	limpio	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	sed	<input type="radio"/> <input type="radio"/>		

6

MacArthur Inventario del Desarrollo de Habilidades Comunicativas: Primeras Palabras y Gestos
 Copyright © 2003 The CDI Advisory Board. All rights reserved. Todos los derechos reservados.
 Do not reproduce without permission of Paul H. Brookes Publishing Co. • 1-800-638-3775 • 1-410-337-9580 • www.brookespublishing.com

Anexo 4: Ficha de observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO			
Tema: La Manopla como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión gestual en niños de 2 a 3 años			
Observador/a:			
Fecha:			
Objetivo: Determinar las actividades educativas que permitan el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.			
Escala de valoración: Cumple (1) y no cumple (0)			
N	Indicadores	Alternativas	
		Cumple	No cumple
1	La docente repite rimas		
2	La docente reproduce canciones para incrementar vocabulario y capacidad retentiva		
3	La docente realiza juegos de clasificación de objetos con un atributo mientras repite palabras		
4	La docente relata cuentos utilizando su vocabulario sencillo		
5	La docente se comunica utilizando palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.		
TOTAL			

Anexo 5: Datos de la ficha de observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO			
Tema: La Manopla como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión gestual en niños de 2 a 3 años			
Observador/a:			
Fecha:			
Objetivo: Determinar las actividades educativas que permitan el desarrollo del lenguaje en estudiantes de educación inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Las Américas.			
Escala de valoración: Cumple (1) y no cumple (0)			
N	Indicadores	Alternativas	
		Cumple	No cumple
1	La docente repite rimas	3	3
2	La docente reproduce canciones para incrementar vocabulario y capacidad retentiva	5	1
3	La docente realiza juegos de clasificación de objetos con un atributos mientras repite palabras	2	4
4	La docente relata cuentos utilizando su vocabulario sencillo	5	1
5	La docente se comunica utilizando palabras que nombran personas, animales, objetos y acciones conocidas.	5	1
TOTAL		20	10

Anexo 6: Carta de compromiso institucional

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 31 de marzo de 2022

Doctor

Víctor Hernández del Salto

PRESIDENTE DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE TITULACIÓN DE POSGRADO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Presente. -

Msc. Verónica López, en mi calidad Directora de la Unidad Educativa "Las Américas", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "APLICACIONES MÓVILES PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 EN LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS" propuesto por la estudiante CATUTA ANALUISA GLENDA ELIZABETH, portador/a de la Cédula de Ciudadanía 1803311396, de la Maestría en Educación Inicial Cohorte 2021, de la Facultad de Ciencias Humanas y de La Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Msc. Verónica López

Cédula de Ciudadanía 1804156485

No teléfono convencional 032822025

No teléfono celular 0999749285

Correo electrónico lopezveronica@hotmail.com.

