



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR



MAESTRÍA EN Pedagogía en Entornos Digitales

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales**

TEMA

Uso de recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas en niños de cuatro años de educación inicial en Guayaquil.

Autor/es:

Adriana Bolivia Peñafiel Luis

Jenny Jessica Macias Garcia

Tutor/a:

PhD. Miguel Ángel Tisalema Sisa

ECUADOR

2023-2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Expresamos nuestra sinceras emociones y expresiones de gratitud a nuestros esposos e hijos su apoyo paciencia, comprensión en los momentos difíciles ayudándonos a perseverar y permitir alcanzar las metas que es el título de cuarto nivel. Gracias por creer en nosotros incluso cuando dudábamos, este logro es tan de ellos como de nosotras, sin dejar de mencionar la guía de Dios que nos iluminó durante el transcurso de esta etapa.



AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestra profunda gratitud por el apoyo incondicional y motor para seguir adelante a nuestros esposos y a todos aquellos que han contribuido a este logro. Agradecemos a todas las personas que encontramos en el camino, por brindarnos las herramientas, los recursos necesarios para llevar a cabo nuestra tesis, no solo es producto académico, sino el esfuerzo de un trabajo en equipo, de amistad y pasión por aprender.



RESUMEN

El proyecto de investigación se desarrolló en el Centro de educación inicial “Alberto Wither Navarro”, permitiendo explorar la problemática dentro de la práctica profesional, como la utilización de las Tics, se creó canales de comunicación entre el docente y el educando, acerca de la implementación de los recursos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje puede favorecer y ampliar el lenguaje en los niños de 4 años. Esta investigación gira en torno al uso de recursos interactivos de parte de los educadores de la institución, como complemento de su práctica pedagógica cuyo objetivo final es, capacitarlos en el uso de las herramientas digitales e implementarlas en su práctica docente. Es un reto radicar que los maestros integren las TIC dentro de su desempeño académico, se comprometan en adquirir nuevos conocimientos, considerar prioridad la educación inicial, integrar estos programas que permitan innovar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Mediante el uso de una encuesta se logró evaluar las necesidades y las preocupaciones que poseen las docentes de la institución, ayudo a conocer qué tipo de recursos interactivos son los más adecuados para insertar en la plataforma y facilite el desarrollo y la adquisición de habilidades lingüísticas de una manera activa, atractiva y motivadora. Se desarrolló dentro de la propuesta de investigación, una estrategia didáctica sobre el uso de los recursos interactivos a través de la plataforma Teams, capacitar a los profesionales de la educación de la Institución en estudio para fortalecer al cuerpo docente. Llevar a cabo el diseño y la implementación de la propuesta tendrá un impacto en la educación inicial, utilizando los recursos interactivos y herramientas digitales que son primordiales en la actualidad, que la tecnología puede contribuir a mejorar la calidad educativa y el fortalecimiento docente.

PALABRAS CLAVE: Recursos educativos, formación profesional, aprendizaje activo, desarrollo de habilidades, enseñanza.



ABSTRACT

The research project was developed at the “Alberto Wither Navarro” Initial Education Center, allowing the exploration of the problems within professional practice, such as the use of ICTs, communication channels were created between the teacher and the student, about the implementation of Interactive resources in the teaching-learning process can promote and expand language in 4-year-old children. This research revolves around the use of interactive resources by the institution's educators, as a complement to their pedagogical practice whose ultimate objective is to train them in the use of digital tools and implement them in their teaching practice. It is a challenge for teachers to integrate ICT into their academic performance, commit to acquiring new knowledge, consider initial education a priority, and integrate these programs that allow innovation in the teaching-learning process.

Through the use of a survey, it was possible to evaluate the needs and concerns of the institution's teachers, helping to know what type of interactive resources are the most appropriate to insert into the platform and facilitating the development and acquisition of linguistic skills. an active, attractive and motivating way. Within the research proposal, a didactic strategy was developed on the use of interactive resources through the Teams platform, to train education professionals of the Institution under study to strengthen the teaching staff. Carrying out the design and implementation of the proposal will have an impact on initial education, using interactive resources and digital tools that are essential today, as technology can contribute to improving educational quality and teacher strengthening.

KEYWORDS: Educational resources, professional training, active learning, skills development, teaching.



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	i
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	iv
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
ÍNDICE GENERAL	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
Introducción	1
Presentación y contextualización.....	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Planteamientos hipotéticos.....	4
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar.....	4
Objetivos específicos de la investigación	4
Identificación de los métodos a emplear.....	5
Declaración de la población y muestra.	6





Declaración del tipo de investigación.....	6
Principales aportes	6
Paradigma, Corte transversal, Importancia y necesidad social.....	7
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe de trabajo de titulación.	7
Capítulo 1: Marco teórico	9
1.1 Antecedentes Investigativos.....	9
1.1.1 Fundamentación Legal.....	10
1.2 Marco Conceptual de la variable Independiente: Uso de los recursos interactivos en la educación.....	12
1.2.1 Introducción y definición.....	12
1.2.2 Función didáctica del uso de los recursos interactivos	13
1.2.3 Los recursos interactivos en la educación.....	13
1.3 Personalización y adaptabilidad de los recursos interactivos.....	13
1.1.1. Importancia del uso de recursos interactivos	13
1.3.1 Tipos de recursos interactivos.....	14
1.3.2 Clasificación de los recursos didácticos interactivos.....	15
1.3.3 Uso de los recursos interactivos.....	17
1.3.4 Teams, plataforma colaborativa.....	17
1.4 Marco conceptual de la variable dependiente: Habilidades lingüísticas.....	19
1.4.1 Conceptualización de las habilidades lingüísticas	19
1.5 Estimulo del lenguaje a través de la interacción social.....	22
1.5.1 Uso de los recursos lingüísticos adecuados	22
1.5.2 Capacidad para interactuar con otros	23
1.6 Desarrollo de alfabetización temprana.....	24
1.6.1 Desarrollo del lenguaje oral y escrito	24



1.6.2	Comprensión Lectora.....	25
	Capítulo 2.....	27
2.	Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico	27
2.1.	Conceptualización y operacionalización de las variables	27
2.2.	Enfoque de la Investigación	28
2.3.	Alcance de la investigación.....	28
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación.....	29
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	29
2.6.	Métodos matemáticos-estadísticos.....	32
2.7.	Delimitación de la población y la muestra.	32
2.8.	Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general.....	33
2.9.	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.....	33
2.9.1	Análisis de los resultados a los docentes	33
2.9.2	Análisis de los resultados a los estudiantes.....	45
2.10.	Conclusiones del diagnóstico causal.	46
	Capítulo 3.....	47
3.1.	Presentación de la propuesta	47
3.3.	Modelación de la Propuesta.	47
3.4.	Cumplimiento de los lineamientos del ministerio de educación.....	48
3.5.	Justificación.....	48
3.6.	Objetivos	48
3.7.	Metodología	49
3.8.	Estructura	49
3.9.	Estrategias didácticas interactivas usando Teams.....	49
3.10.	Capacitación docente paso a paso	50



3.11.	Contenidos de la capacitación docente	50
3.12.	Experiencias de aprendizajes	51
3.13.	Validación de la propuesta	59
3.14.	Conclusiones.....	61
3.15.	Recomendaciones	62
ANEXOS	67
Anexos 2: Lista de cotejo		70
Anexos 3: Formato de Validación de la propuesta		71
Anexos 4: Validación 1		72
Anexos 5: Validación 2		73
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....		74



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable independiente	27
Tabla 2 Variable dependiente	27
Tabla 3 Etapas del proceso investigativo.....	33
Tabla 4 Diagnóstico en el área de lenguaje a niños de	34
Tabla 5 Dificultades en las competencias lingüísticas en niños de cuatro años afectan el proceso de aprendizaje	35
Tabla 6 Recursos interactivos utiliza con mayor frecuencia	36
Tabla 7 Cuántas veces utiliza recursos interactivos en sus clases	37
Tabla 8 Integración de estos recursos ha contribuido positivamente al aprendizaje del lenguaje en tu grupo escolar.....	38
Tabla 9 Los recursos interactivos contribuyen a desarrollar su lenguaje en los niños de inicial .	39
Tabla 10 Frecuencia en la que ha observado los beneficios que hay en el desarrollo del lenguaje en los niños al utilizar recursos interactivos	40
Tabla 11 Frecuencia del uso de métodos que utiliza para hacer participar a los padres para desarrollar el lenguaje de sus hijos desde casa	41
Tabla 12 Frecuencia acerca de las principales dificultades que enfrenta al utilizar recursos interactivos en el aula.....	42
Tabla 13 Frecuencia sobre el tipo de apoyo requeriría para el uso de los recursos interactivos de forma más practica en sus clases	43
Tabla 14 Considera que aplicar un diseño de estrategias didácticas sobre el uso de recursos interactivos contribuye a eliminar las dificultades de lenguaje en los niños de cuatro años	44
Tabla 15 Lista de cotejo.....	70



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Método de mapeo	31
Figura 2 Diagnóstico en el área de lenguaje a niños.....	34
Figura 3 Dificultades en las competencias lingüísticas en niños de cuatro años afectan el proceso de aprendizaje	35
Figura 4 Porcentaje de la frecuencia del tipo de recursos interactivos que utilizan	36
Figura 5 Porcentaje del uso de los recursos interactivos en las clases.....	37
Figura 6 Porcentaje de la integración de los recursos interactivos para contribuir el aprendizaje del lenguaje	38
Figura 7 los recursos interactivos contribuyen a desarrollar su lenguaje en los niños de inicial .	39
Figura 8 Porcentaje que se ha observado sobre los beneficios que hay en el desarrollo del lenguaje en los niños al utilizar recursos interactivos.....	40
Figura 9 método utiliza para hacer participar a los padres para desarrollar el lenguaje de sus hijos desde casa.....	41
Figura 10 Frecuencia acerca de las principales dificultades que enfrenta al utilizar recursos interactivos en el aula.....	42
Figura 11 Frecuencia sobre el tipo de apoyo requeriría para el uso de los recursos interactivos de forma más practica en sus clases	43
Figura 12 Considera que aplicar un diseño de estrategias didácticas sobre el uso de recursos interactivos contribuye a eliminar las dificultades de lenguaje en los niños de cuatro años	44
Figura 13 Pregunta 1	45
Figura 14 Pregunta 2	45
Figura 15 pregunta 4	45
Figura 16 Pregunta 3	45
Figura 18 Pregunta 6.....	46
Figura 17 pregunta 5	46
Figura 19 Experiencia aprendizaje 1.....	52
Figura 20 Experiencia aprendizaje 2.....	52
Figura 21 Experiencia aprendizaje 3.....	53
Figura 22 Experiencia aprendizaje 4.....	54
Figura 23 Experiencia aprendizaje 5.....	55





Figura 24	Experiencia aprendizaje 6.....	55
Figura 25	Experiencia aprendizaje 7.....	56
Figura 26	Experiencia aprendizaje 8.....	57
Figura 27	Experiencia aprendizaje 9.....	58
Figura 28	Experiencia aprendizaje 10.....	58
Figura 29	Archivos de recursos interactivos.....	59





LISTADO DE ANEXOS

Anexos 1 Encuesta docentes	67
Anexos 2: Lista de cotejo.....	70
Anexos 3: Formato de Validación de la propuesta	71
Anexos 4: Validación 1.....	72
Anexos 5: Validación 2.....	73





Introducción

Presentación y contextualización

El lenguaje es la principal herramienta de comunicación y aprendizaje y desarrollar las habilidades lingüísticas es un proceso continuo que comienza en la infancia y continúa durante toda la vida. Estas habilidades incluyen comprensión auditiva, expresión oral, comprensión y expresión escrita. Hoy en día, la tecnología está presente en todos los ámbitos de la vida del ser humano, incluida la educación. Los alumnos se están familiarizando cada vez más con las tecnologías digitales y esperan que se utilicen en su aprendizaje, su uso en el aula puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas de diversas maneras.

Para lograr el buen funcionamiento de los recursos interactivos no solo depende de dichos recursos, sino de la capacitación adecuada de los docentes y del enfoque que tengan sobre estas potencialidades que no solo entiendan las características, sino que conozcan cómo desarrollar estrategias pedagógicas que sean efectivas, que se ajusten a las exigencias del grupo de estudiantes. Es necesario comprender esta temática y abordarla en los diferentes niveles.

En primer lugar, a nivel macro, considerando las políticas educativas y los marcos curriculares que respalden el uso de los recursos interactivos dentro del aula.

El investigador Área alude acerca de que “una verdadera integración de las TIC pasa por sistematizar el uso de las tecnologías en el aula, de propiciar nuevos modelos de aprendizaje y oportunidades de colaborar y construir conocimiento, a través del diseño y desarrollo de proyectos curriculares donde las TIC estén presentes”. (2002)

La integración del uso de las tics, debe ser sistemática, coherente, que promueva modelos de aprendizaje, dejar el modelo tradicional, permitir a los estudiantes construir conocimientos, de manera que las tics estén presentes de una u otra manera dentro de los proyectos curriculares, aprovechar las ventajas que poseen y alinearlos con los objetivos educativos. Implica cambios en la forma de enseñar y aprender, aplicar nuevas estrategias pedagógicas en el aula para fomentar nuevos modelos de aprendizaje.

En América latina es crucial abordar el tema del desarrollo del lenguaje en niños del nivel inicial, donde las brechas sobre el acceso a una educación de calidad persisten de manera inequitativa, especialmente en comunidades que se encuentran en zonas marginales donde el acceso a la educación es escaso y la capacitación adecuada para los docentes en el uso de los recursos interactivos son limitados, enfrentando desafíos en el acceso a los recursos.





Para un aprendizaje más atractivo y motivador, hacer uso de los recursos interactivos a través de imágenes, sonidos, animaciones y otros elementos multimedia para captar la atención de los alumnos y mantener su interés, permite que cada alumno aprenda a su propio ritmo y estilo. Proporciona a los educandos retroalimentación inmediata sobre su progreso, a aprender de sus errores y mejorar sus habilidades. El servicio educativo de la institución es inicial, grupo de tres y cuatro años.

Justificación del problema

Se ha evidenciado que muchos niños de cuatro años tienen dificultades en pronunciar correctamente las palabras, puede provenir de diversos factores, como la falta de estimulación adecuada y métodos tradicionales de enseñanza que no atienden estos problemas de manera efectiva. Desarrollar las habilidades lingüísticas en la primera infancia es primordial para el progreso escolar y social venidero. Los recursos interactivos pueden ofrecer una forma atractiva y efectiva de mejorar estas habilidades, utilizar las Tics, puede ser un valor motivacional dentro de la práctica pedagógica del docente, encaminada a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del lenguaje oral, etapa del nivel inicial donde presentan problemas de aprendizaje del área lingüística. Los recursos interactivos (como aplicaciones educativas, juegos digitales y programas de aprendizaje en línea), en la actualidad se ha convertido en una herramienta valiosa, de gran importancia en el entorno para apoyar el aprendizaje, permite explorar diferentes temas y conceptos e incrementar habilidades de pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicarse y colaboración entre pares, pueden captar la atención de los niños de manera más efectiva que los métodos tradicionales, a menudo involucran múltiples sentidos (visual, auditivo, táctil), lo que puede facilitar un aprendizaje más completo y efectivo, manteniéndolos comprometidos y motivados para aprender.

Se requiere que los docentes incluyan dentro del proceso de enseñanza, el uso los recursos interactivos, para que sus actividades sean más abiertas y flexibles. Para introducir la tecnología en el aula, es necesario cambiar el pensamiento o paradigma de los contenidos de las habilidades lingüísticas, adaptarlos a la nueva realidad y acompañados con docentes que tengan la necesidad de cambios en su formación profesional para emplear los recursos interactivos en el área de lenguaje. No todas las profesionales parvularias de la institución en estudio no tienen formación en el uso de tecnología educativa. Esta tesis sirve de base para la implementación de programas de capacitación en tecnología, que permitan adquirir las competencias necesarias para integrar estos





recursos en sus prácticas pedagógicas. Al proporcionar la formación profesional en el área correspondiente y el acceso a los recursos adecuados, los docentes se sentirán más empoderadas y preparadas para enfrentar los desafíos de la educación moderna, permitiendo mejorar la calidad de la enseñanza. Los recursos interactivos pueden ser una solución factible y eficaz para atender las dificultades de pronunciación e incrementar las habilidades lingüísticas en niños de educación inicial en Guayaquil.

Planteamiento del problema.

Los niños del nivel inicial del grupo de 4 años del Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navarro, están en una etapa de desarrollo (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), aprenden a explorar el mundo que les rodea. Los educandos en esta etapa presentan diversas dificultades de pronunciación para poder articular correctamente los sonidos del habla y afecta su capacidad en su autoestima. Pese a los cambios que se ha dado con la pandemia causada por el Covid 19, que obligó a la población estudiantil y docentes a utilizar plataformas online, para fomentar la interacción y comunicación con el estudiante, actualmente las docentes de educación inicial de la institución no se prepararon en el desarrollo de habilidades y herramientas tecnológicas para incluirlas e integrarlas de manera efectiva en sus actividades diarias. A pesar de los desafíos tecnológicos que actualmente se requieren e implementarlo dentro de la enseñanza aprendizaje, no han creado herramientas y recursos didácticos asociados a las Tic para poder atender las nuevas prácticas pedagógicas. Bajo estas condiciones se plantea un problema crucial, ¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños de cuatro años de educación inicial, con el uso de recursos interactivos dentro de la enseñanza aprendizaje del Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navarro de Guayaquil?, la atención a las problemáticas relacionadas a las habilidades lingüísticas, conformadas por el habla, la comprensión oral y la comprensión escrita podrán tener un impacto negativo o positivo según la atención que se les demande.

Precisión del tema

Esta investigación gira en torno al uso de recursos interactivos para el desarrollo de habilidades lingüísticas en niños de nivel inicial de cuatro años.





Objeto de la investigación.

Capacitación de los educadores, en el uso de los recursos interactivos, para desarrollar habilidades lingüísticas dentro del proceso educativo, en niños de cuatro años.

Objetivo general.

Determinar el uso de recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas en niños de cuatro años de educación inicial en Guayaquil.

Planteamientos hipotéticos

Preguntas científicas

- ✓ ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo de las habilidades lingüísticas en niños de cuatro años de los Centros de Educación Inicial de la ciudad de Guayaquil?
- ✓ ¿Qué tipos de recursos interactivos son los adecuados para impulsar en los alumnos de cuatro años el desarrollo de habilidades lingüísticas de manera activa, atractiva y motivadora?
- ✓ ¿Cómo se puede evaluar la eficacia del uso de los recursos interactivos en el aprendizaje del lenguaje en niños de cuatro años del Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navarro?
- ✓ ¿Qué estrategia didáctica sobre el uso de recursos interactivos, es la más adecuada para que los docentes del Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navarro puedan implementar?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar

Variable dependiente

Habilidades lingüísticas

Variable independiente

Recursos interactivos

Objetivos específicos de la investigación

- ✓ Identificar las necesidades e intereses lingüísticos que los niños de inicial deben desarrollar.
- ✓ Capacitar al personal docente en el uso de la estrategia didáctica y los recursos interactivos para su implementación en el aula.





- ✓ Validar el criterio dado por los especialistas, para el diseño de estrategias didácticas con el uso de recursos interactivos como propuesta de investigación.
- ✓ Diseñar una estrategia didáctica que incluyan recursos interactivos (programas, aplicaciones, juegos educativos, videos, etc.) para desarrollar las habilidades lingüísticas en los niños del nivel inicial.

Identificación de los métodos a emplear.

La elección del método dependerá de las características específicas del contexto, utilizarlos de manera efectiva para lograr cumplir con el objetivo de la investigación.

Métodos empíricos

Los métodos empíricos que se utilizarán en esta investigación ayudarán a recopilar datos a partir de la observación y la experimentación.

El método de interrogación: Al inicio de la investigación se utilizará la encuesta para diagnosticar el uso de los recursos tecnológicos e interactivos en la enseñanza aprendizaje a los docentes del Centro de educación Inicial.

Tipo de observación científica: El tipo de observación es participante, se observará a los alumnos cómo reaccionan al uso de los recursos interactivos dentro del desarrollo de enseñanza, llevando una lista de cotejo para anotar los progresos o cambios efectuados.

Análisis documental: Recopilar la fuente primaria de la información que requerimos para nuestra investigación. Validar las habilidades que poseen los alumnos del nivel inicial de cuatro años en el uso de los recursos interactivos a través de la observación y la aplicación de lista de cotejo.

Métodos teóricos: El uso del método permite analizar e interpretar los datos obtenidos, para alcanzar el objetivo de estudio.

Análisis y síntesis: Se realizará a toda la información que vamos adquiriendo durante la investigación.

Análisis Descriptivo: Este método describirá los datos obtenidos en la encuesta de forma numérica y gráfica. Permitirá tener una visión general del uso de las TIC por parte de los docentes.

Métodos matemáticos-estadísticos

Tabulación: En este proceso, la tabulación proporciona una visión general del uso de las TIC, con qué frecuencia la utilizan los docentes y la forma de uso. Esta información ayuda a conocer el entorno del aprendizaje, las habilidades que se van a desarrollar y la forma de motivación.





Cuantificación: Este método matemático permite conocer el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

Desviación estándar: Calcula el tiempo que los niños utilizan las TIC o uso de dispositivos tecnológicos en sus hogares.

Declaración de la población y muestra.

Se ha seleccionado el Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navarro como objeto de investigación, cuenta con 10 docentes del nivel inicial 2 grupo de 4 años. El tipo de Muestreo es no probalístico, se seleccionará a alumnos del grupo de 4 años paralelo C, cuentan con 25 estudiantes, para observar como el niño interactúa utilizando una herramienta tecnológica usando recursos interactivos en dispositivos móviles, en el área de lenguaje, es necesario que sean de la misma institución y matriculado legalmente.

Declaración del tipo de investigación.

La investigación es de carácter aplicada: Se enfoca en abordar problemas prácticos de nuestra institución y en situaciones reales, que nos generan conocimiento que pueda ser aplicado para resolver o mejorar esta dificultad encontrada. Tiene un enfoque mixto, combina elementos de una investigación cualitativa y cuantitativa para tener una visión más completa del problema.

En la fase cualitativa se aplica una encuesta dirigida a las docentes para conocer sus percepciones sobre el uso de recursos interactivos y en la fase cuantitativa se lleva a cabo una lista de cotejo orientados a los niños del centro de educación inicial en estudio.

Principales aportes

La investigación contribuye a nuevos conocimientos que fomenten la colaboración en el aula, ofrecer capacitación a los docentes para implementar las estrategias didácticas en el uso de recursos interactivos en sus clases, para desarrollar habilidades lingüísticas en los niños de cuatro años, contribuye a la mejora de la calidad educativa en este nivel promoviendo una educación innovadora, interactiva y centrada en el aprendizaje de los alumnos, aportando con nuevas formas de aprender mediante el uso de estrategias didácticas utilizando como complemento los recursos interactivos para desarrollar las habilidades en el lenguaje de la infancia. Se debe tener en cuenta, el contexto educativo, las necesidades de los niños y las competencias profesionales de los educadores del centro de educación, para asegurar la implementación de manera eficaz.





Paradigma, Corte transversal, Importancia y necesidad social

En cuanto al paradigma que está asumiendo esta investigación, se podría argumentar que es "constructivista" o "cognitivo", busca diseñar una estrategia didáctica, que fomente el desarrollo de habilidades lingüísticas a través de la colaboración activa de recursos interactivos a alumnos del nivel inicial. El enfoque se centra en, cómo los individuos construyen su conocimiento a través de la experiencia y la interacción con su entorno, lo que encajaría con el uso de recursos interactivos para promover el aprendizaje de habilidades lingüísticas en niños de 4 años.

La investigación es de corte transversal, con respecto al uso de los recursos interactivos para desarrollar el lenguaje de los niños del centro de educación inicial, se llevará a cabo, entre los meses de octubre del 2023 hasta abril del 2024, evaluar estos recursos, permite que los alumnos con dificultades en el habla mejoren en el área de lenguaje de manera divertida y diferente. Mejorar el desarrollo de habilidades lingüísticas en niños de cuatro años, tener un impacto duradero en su educación por medio de los recursos interactivos, como aplicaciones educativas y herramientas digitales, son primordiales en la actualidad.

Nuestro estudio se centra en ayudar a comprender, cómo la tecnología puede contribuir al desarrollo de habilidades lingüísticas en niños de esta edad. Hay una necesidad social, hace que aumente el interés y la motivación de los niños por aprender, la calidad de los recursos interactivos utilizados y la formación de los docentes para utilizarlos de manera efectiva, ayuda a los profesores a planificar y llevar a cabo actividades para el desarrollo del lenguaje, tener un mayor conocimiento de las características y posibilidades del uso de recursos interactivos, es uno de los desafíos de esta investigación.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe de trabajo de titulación.

Hasta ahora, ningún integrante de la institución ha realizado cursos sobre el uso de recursos interactivos mediante el uso de programas educativos, para desarrollar habilidades o destrezas que necesite el alumno de cuatro años para mejorar o innovar en la enseñanza aprendizaje. Se establece el problema o necesidad que el trabajo pretende resolver sobre el uso de recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas en niños de cuatro años, el reto está en radicar, la necesidad de encontrar formas innovadoras y motivadoras, de ayudar a los docentes de la institución, a involucrar la tecnología, el uso de recursos interactivos, en su labor profesional, para desarrollar en los niños de cuatro años, habilidades lingüísticas de una manera divertida e innovadora.





En cuanto al marco teórico, se incluirán las teorías más relevantes que explican los procesos y etapas de adquisición del lenguaje, los factores que influyen en los niños del nivel inicial y el uso de recursos interactivos en la educación.

Referente a la metodología empleada, se describen los métodos de investigación utilizados para el trabajo, justifica la elección de cada uno, se detalla las técnicas e instrumentos de recolección de datos a utilizar para obtener la información, se define la población objetivo, se describe el análisis del estudio diagnóstico de la población encuestada y se presenta los resultados obtenidos y sus conclusiones. Mientras tanto en el capítulo de la propuesta, describe la estrategia didáctica a desarrollar, cuyo contenido incluye los objetivos de la implementación, los recursos interactivos que se seleccionaron para desarrollar las habilidades lingüísticas según las características y necesidades de los niños, descripción de uso y el plan de capacitación que se efectuará a los docentes en el uso de esta estrategia didáctica y los recursos interactivos para desarrollar las destrezas en el lenguaje en niños de cuatro años.



Capítulo 1: Marco teórico

La capacidad de comunicarse de manera efectiva en los niños de cuatro años, tiene gran relevancia. En este capítulo abordaremos áreas que son fundamentales para sustentar el uso de los recursos interactivos en la educación inicial, para impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas. La práctica docente en el área tecnológica constituye un aspecto a considerar dentro de las instituciones educativas, propiciar la oportunidad de crear actividades de aprendizajes que involucren los recursos interactivos dentro de la enseñanza. Es esencial que, para usar y manejar estos recursos, es indispensable que los educadores estén familiarizados con estas herramientas, que comprendan su potencial pedagógico y que las integren de manera adecuada en su ejercicio laboral.

1.1 Antecedentes Investigativos

Haciendo un repaso de investigaciones precedentes, relacionadas al uso de los recursos didácticos interactivos en los niños de inicial en las diferentes universidades del Ecuador, algunos tienen similitud y están relacionados al trabajo de titulación planteado. El estudio efectuado por Sailema Chilingua María Herminia (2017), con su tesis de investigación, con el tema, “Deficiencia en la aplicación de recursos didácticos interactivos en el aprendizaje dentro del área de matemáticas, con niños de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Huayna Cápac”, su problemática está fundamentada, que los docentes no aplican estrategias innovadoras en sus clases, siguen utilizando recursos tradicionales, aun cuando cuentan con un laboratorio de computación e internet. Este estudio solo realizó un análisis, los docentes no aplican estrategias didácticas, no incluyen la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, conociendo que utilizar los recursos interactivos pueden transmitir conocimientos óptimos a los estudiantes y obtener resultados positivos.

En el proyecto educativo de la autora Angélica Robinson (2018), con su tema, “Recursos didácticos digitales para el desarrollo del lenguaje en el nivel inicial 2, guía de estrategia lúdicas”, el desafío, es la carencia de uso de recursos didácticos digitales dentro del proceso de enseñanza, se observa un déficit en el lenguaje de los alumnos del nivel inicial, el material didáctico por los maestros utilizado no está generando beneficios, debido que desconocen cómo utilizar o implementar los recursos interactivos en el aula de clase.

En un boletín virtual, con la problemática “La utilización de recursos interactivos a través de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje en área de matemáticas”, por el autor Juan Carlos





Chancusig Chisag (2017), perteneciente a la ciudad de Latacunga, su investigación analiza el uso de estos recursos interactivos en el aprendizaje, el cual concluye que no son aplicados en la Unidad Educativa en estudio, indica que la aplicación adecuada de recursos didácticos interactivos beneficiaría directamente a los estudiantes, si los docentes incluyen estos recursos dentro de su formación profesional, en el área de matemáticas, utilizando una metodología innovadora, provocará un proceso de aprendizaje significativo.

1.1.1 Fundamentación Legal

La educación en nuestro país está fundamentada en la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y otros documentos legales, por lo que analizaremos cuales hablan acerca del uso de recursos interactivos en la educación en el Ecuador. Acerca de la facultad de los docentes en la aplicación de la asignatura tic, según la UNESCO versión 3, “el nivel de adquisición de conocimientos tiene por objetivo habilitar a los docentes para que sean miembros efectivos y productivos de la comunidad educativa y a su vez ayuden a sus alumnos a convertirse en miembros comprometidos y productivos de la sociedad”. (pág. 27). Hoy, la educación en el Ecuador debe considerarse prioridad política, social y económica con base en el modelo educativo. El maestro ecuatoriano debe invertir en capacitación, que los integren con programas que permitan innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según la Constitución de la Republica en el artículo 26, menciona que, “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir”. La educación es derecho muy importante y el motor para el desarrollo del Estado, siendo un instrumento para reducir la pobreza y lograr la igualdad, buscando una sociedad que persevera. La educación es un factor fundamental para el avance de progreso de la sociedad.

Del mismo modo, en la Constitución, en el artículo 28, indica que “la educación es un derecho fundamental de las personas y que el Estado debe garantizar su acceso a todos, sin discriminación”, el derecho a la educación garantiza que las personas tienen acceso de manera autónoma, el gobierno debe proporcionar estos servicios educativos e invertir para poder eliminar las barreras que impidan que puedan acceder a una educación de calidad y de calidez.

La Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, publicada en el Registro Oficial No. 247 del 20 de mayo de 2021, constituye determinadas secciones tales como





en el artículo 2.1, literal a) “acceso universal a la educación; que garantiza el acceso universal integrador y equitativo a una educación de calidad”. Esta reforma educativa tiene una serie de ítem importantes para la educación ecuatoriana destacando de la educación es para todos los individuos que requieran de una educación y que garantiza su acceso y permanencia en el sistema. De la misma manera en la LOEI, en su artículo 2.4; Principio de la gestión educativa, en su cumplimiento con el derecho a la educación en el literal D) Interaprendizaje y multi-aprendizaje: “considera como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio del arte, cultura, el deporte, sostenibilidad ambiental, acceso a la información, tecnologías a la comunicación y el conocimiento para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”. Estos instrumentos van a contribuir al desarrollo personal y social de los niños, permitiéndoles que aprendan por otros medios y así potenciar su capacidad desarrollando el pensamiento crítico y reflexivo y un aprendizaje autónomo.

Bajo el cumplimiento permanente de los derechos y garantías constitucionales en el ámbito educativo, en el artículo 6, Obligaciones, ítem j)

“Garantizando la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las tecnologías de la información, la alfabetización digital, es una perspectiva intercultural, el uso de la comunicación en proceso educativo como derechos fundamentales y propiciar el vínculo de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”. (LOEI)

Este principio se relaciona con el uso de las tecnologías de la información y comunicación, dentro del sistema educativo, permite que los estudiantes accedan a una educación de calidad, independiente de sus circunstancias, disponibilidad y acceso, que debe ser asequible y contribuya a aprender sobre las culturas, interactuar con otras personas, desarrollar habilidades que permitan mejorar y vincular la tecnología con las capacidades y conocimientos necesarios para participar con la sociedad.

Otros documentos legales fundamentan el uso de los recursos interactivos en la educación en Ecuador, tal como el acuerdo ministerial 00038-A del 20 de julio de 2020, señala que el currículo de la educación abierta en Ecuador, dicho registro incluye el uso de recursos interactivos como una forma de promover el aprendizaje autónomo y a distancia, en conclusión estos principios son fundamentales para garantizar que el uso de las tecnologías en la información y comunicación dentro del sistema educativo debe ser equitativo, inclusivo, eficaz y eficiente.

El Estado establece que, las instituciones educativas públicas deben contar con acceso a las TIC,





promover su uso en el proceso educativo, permitir que los educandos aprendan de manera divertida, efectiva y personalizada, ofrecer experiencias más interactivas y atractivas para que los docentes pongan en práctica como complemento de sus clases. Además, su uso, permitirá que los estudiantes accedan sobre diferentes recursos educativos de todo el mundo, diferentes culturas y perspectivas, competencias digitales necesarias para su vida personal y profesional.

1.2 Marco Conceptual de la variable Independiente: Uso de los recursos interactivos en la educación

1.2.1 Introducción y definición

El autor Herminia (2017) manifiesta que, “los recursos didácticos interactivos son el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo, por consiguiente, los estudiantes desarrollarían sus capacidades a través de actividades motivadoras”.

Los recursos interactivos proporcionan a los estudiantes oportunidades para mejorar el aprendizaje de una manera activa dentro del proceso de enseñanza, comprender mejor los conceptos, desarrollar sus habilidades y el uso de pensamiento crítico-reflexivo.

Chisag (2017) en su investigación afirma que, “los recursos didácticos interactivos son el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos, con un contexto educativo determinado, estos deben ser utilizados con una finalidad didáctica, estos recursos facultan el desarrollo de las actividades formativas, estos recursos son para la utilización en la enseñanza aprendizaje”

Al ser interactivos permiten que los estudiantes manipulen y experimenten el contenido, facilita la comprensión de los conceptos y mejorar los conocimientos, son más atractivos, se adaptan a la necesidad y estilo de aprendizaje de cada estudiante.

Área (2019) agrega que "los materiales u objetos digitales didácticos presentan rasgos o características bien diferenciados tanto en su dimensión tecnológica como pedagógica de los materiales tradicionales o analógicos" citado por Cabrera B. P. (2020), el uso de los materiales digitales como recurso didáctico, permiten incrementar la capacidad para promover un aprendizaje activo e independiente donde el alumnado interactúe con el contenido y controle su ritmo de estudio, tiene características diferentes que se distinguen de los materiales convencionales y ofrece una serie de beneficios para la educación. (p. 27)





1.2.2 Función didáctica del uso de los recursos interactivos

El uso de los recursos didácticos tiene una función didáctica educativa, permite mantener la motivación y participación de los estudiantes, a través de elementos multimedia, actividades interactivas y juegos.

Como menciona Gómez (2017) acerca de “los recursos didácticos de manera general son aquellos materiales educativos que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza - aprendizaje y facilitando la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar” (p. 56)

El uso de los recursos interactivos facilita la comprensión de los conceptos, por medio de la manipulación y experimentación de los contenidos, descubren nuevos conocimientos, construyen aprendizajes significativos, favorecen la retención de la información a través de una experiencia divertida y práctica.

1.2.3 Los recursos interactivos en la educación

La integración curricular con el uso o poco uso de las tecnologías, crean entornos e interacciones como nuevos medios de apoyo para aprender, incorporar y construir los conocimientos. Menciona Sánchez, J. (2001), que “la efectividad y pertinencia de su uso depende de cómo y para qué las usemos”, la utilidad que le demos a la tecnología en la educación depende el fin que se le determine dentro del aula. Sin embargo, Mena (2011) en su estudio expone que, para que el recurso tenga un impacto positivo es importante que se utilice de manera pertinente, es decir, que su uso, apoye los objetivos de aprendizaje que los estudiantes requieren para comprender de manera significativa y relevante los nuevos conocimientos.

Para que la enseñanza tenga una visión renovadora, debe centrar la atención en los estudiantes, asumir tareas, a través de la implementación de recursos interactivos y capacitación docente en estrategias innovadoras, para que lleven una función transformadora de la enseñanza y faciliten los objetivos propuestos en dichos planes.

1.3 Personalización y adaptabilidad de los recursos interactivos

1.1.1. Importancia del uso de recursos interactivos

En su artículo, Henao (2013), considera la importancia del material didáctico para la construcción de un aprendizaje significativo, indica que debe ser diverso y adaptable a las necesidades de los estudiantes, este tipo de aprendizaje es más sólido y permutable que un aprendizaje basado en la memoria. El material didáctico debe ofrecer opciones para que los estudiantes aprendan





eficazmente, adaptable a sus necesidades, parte de su aprendizaje, elegir el material que más les interese y adaptarlo a su estilo.

Los autores César Coll, Elisabet Martín, Teresa Mauri, Montserrat Miras, Josep Onrubia e Ignasi Solé (2008), mencionan que,

“La retroalimentación debe ser personalizada, cada estudiante tiene sus propias necesidades y fortalezas, se proporcione de forma oral, escrita o mediante el uso de herramientas tecnológicas”, argumentan al constructivismo como "una teoría del aprendizaje que sostiene que los seres humanos construimos nuestro conocimiento a partir de nuestra experiencia",

Existen principios del aprendizaje, cuando los estudiantes participan eficientemente en la construcción de sus conocimientos, no son receptores pasivos. Es significativo, cuando los contenidos están relacionados con sus conocimientos y experiencias previas, aprenden mejor de esa manera y es social aprenden entre pares, a través de la relación mutua y el diálogo. Del mismo modo, Juan Antonio Alonso (1994), plantea que, el docente puede utilizar la información para identificar las áreas que no ha alcanzado, proporcionar el apoyo que necesite, adaptarlo a su necesidad, asegura que el docente tenga la oportunidad de ayudar a reducir las desigualdades en el aprendizaje, para así mejorar la calidad de educación.

1.3.1 Tipos de recursos interactivos

Las características generales sobre el uso de los recursos interactivos nos describen los autores Atuesta, González y Zea (2020), afirmando que, “la frecuencia del uso de los recursos interactivos por parte de los estudiantes y docentes varía en función de varios factores, como el nivel educativo, la disciplina, las características del recurso y la disponibilidad de recursos tecnológicos”, por lo tanto, la frecuencia de uso que se le dé a los recursos interactivos, depende de la función, características del recurso y la disponibilidad del recurso tecnológico según su entorno, consignas claras, bien diseñado, para ayudar a los estudiantes a alcanzar los objetivos del aprendizaje establecido, independientemente de sus habilidades. Así, este acceso debe ser inclusivo, proporcionar el uso de los recursos interactivos en el aula, la disposición de estos, que los estudiantes y docentes tengan acceso a computadoras, tabletas o celulares con conexión a internet, de lo contrario a los que no tienen acceso a estas tecnologías.

A continuación, se detalla los recursos interactivos más adecuados y cumplen con el objetivo de esta investigación, son didácticos, atractivos, útil y fáciles de usar para la población en estudio:





Infografías: Su función es, realizar presentaciones con la información que se requiera, de forma visual y atractiva utilizando imágenes, textos y gráficos. La herramienta que se utilizará en el estudio de investigación es Genially, permite crear infografías interactivas animadas, sin necesidad de diseño, y se pueden elegir plantillas con la app, personalizarla, añadir elementos interactivos y compartir las infografías en línea o descargarla en diferentes formatos.

Videos: Tiene como funcionalidad, transmitir la información de manera dinámica, con temas que atraigan la atención del usuario. Los videos en YouTube son una nueva forma de consumir contenido y que permite al usuario tener una experiencia positiva con una variedad de propósitos. El fin educativo ofrece que los usuarios aprendan a su propio ritmo y explorar temas de forma interactiva.

Cuestionarios y juegos interactivos: La misión es, evaluar el conocimiento sobre un tema y obtener datos además de fomentar la motivación, participación, el aprendizaje de una forma divertida. La aplicación popular Quizizz, ofrece funciones básicas con una versión gratuita, permite crear cuestionarios interactivos, escoger pruebas que ya se encuentran en la plataforma, contiene todo tipo de preguntas con experiencias interactivas y divertidas.

El programa Worldwall, también puede utilizarse en clase o como tarea en casa, tiene una excelente manera de mostrar las actividades interactivas y obtener informes sobre el progreso de los estudiantes. Posee una gran variedad de plantillas, para crear o utilizar las que se encuentran añadidas, tales como; cuestionarios, crucigramas, sopa de letras, nube de palabras, ruletas, etcétera, se pueden ajustar las dificultades y el tiempo que uno requiera o necesite.

Podcast: El servicio que ofrece, es contenido de audio, forma asincrónica, incluyen entrevistas, historias o noticias, clases, etcétera. Spotify, es una de las plataformas más populares para escuchar música y podcast, tiene una gran biblioteca y es fácil de utilizar.

1.3.2 Clasificación de los recursos didácticos interactivos

Según Valcárcel (2005), define materiales didácticos como, "todo medio o recurso educativo, estructurado o no, que facilite la adquisición de conocimientos y el desarrollo de capacidades, actitudes y valores", es importante que cualquier recurso tradicional o innovador contribuya a un aprendizaje integral, ayude a la adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades, cuyo objetivo sea de ampliar oportunidades de aprendizaje y una formación integral de la persona.

“Un Recurso Didáctico Digital (RDD) se define como todo aquel contenido educativo presentado en formato digital, que sirve como sustento y/o soporte pedagógico para





promover el aprendizaje en sus diferentes modalidades: escolarizada (presencial), no escolarizada (abierta, a distancia, virtual) y mixta”.

Se menciona ejemplos de materiales didácticos que pueden adaptarse a las necesidades de los educandos: Impresos o de apoyo como los libros, revistas, artículos, folletos, etc. Recurso audiovisual tales como los vídeos tutoriales, películas, programas de televisión, podcast, blog, libros digitales, fotografías, etc. Los programas Informáticos o digitales: Software educativo, plataformas de aprendizaje en línea, etc. y el uso de juegos educativos, simuladores, etc.

Las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como; Software adecuado, Programas Educativos como los videojuegos, presentaciones multimedia, animaciones, simulaciones interactivas y otras, conexión a Internet, Videos interactivos, Páginas web, blogs, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas, Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. Plataformas Educativas, Campus Virtual, Aula Virtual, e-Learning.

Los recursos interactivos que cumplen con las características para un aprendizaje interactivo y desarrollar el lenguaje en los niños del nivel Inicial como herramientas versátiles que cumple con variedad de actividades y una interfaz intuitiva y fácil de usar.

La plataforma educativa en línea Worldwall, ofrece recursos y plantillas subidos por otros usuarios, personalizar las actividades, posee una extensa colección con diferentes actividades tales como, crucigramas, sopa de letras, juegos de memorias, líneas de tiempo, cuestionarios y mucho más, se pueden adaptar a la necesidad del estudiante, el objetivo, la temática y la edad. Permite modificar contenidos y anexar elementos multimedia, (audios, videos e imágenes) para crear una actividad única y atractiva de manera que, aumente la motivación y la calidad del recurso. Su facilidad de uso permite que se convierta en un recurso invaluable para que los docentes puedan implementarlo dentro del aprendizaje y en cualquier nivel educativo.

La plataforma educativa Genially, permite crear contenidos interactivos, utilizar sus plantillas personalizables, diseñar presentaciones, infografías, mapas mentales, juegos educativos y mucho más, se caracteriza por ser una aplicación que tiene contenido que impacta y puede atraer la atención de los estudiantes. Es una herramienta que cuenta con diferentes tipos de contenidos, permite crear de manera fácil los recursos educativos, agregar textos, videos, audios, imágenes, animaciones, elementos interactivos, al diseño que se esté realizando. Esta interfaz se convierte en una herramienta útil para crear contenidos educativos, es accesible a los docentes que tengan diferentes niveles de experiencias en el área tecnológica.





1.3.3 Uso de los recursos interactivos

Para los autores Gracia-Valcárcel y Pérez (2020), las plataformas virtuales y herramientas tecnológicas facilitan el acceso a una variedad de recursos didácticos, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existe una serie de componentes que deben ser considerados para que la adaptación al aprendizaje a través de las TIC sea efectiva, con la selección de los recursos adecuados, capacitación docente y la evaluación del proceso. Las TIC pueden ayudar a adaptar el ritmo de aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes. Esto se puede hacer a través de recursos interactivos que permitan a los estudiantes avanzar al ritmo que les resulte cómodo.

Según el autor Jensen (2005), fundamenta que “cada cerebro es único y aprende a su propio ritmo. Los educadores deben proporcionar a los estudiantes oportunidades para aprender a su propio ritmo y explorar sus intereses”, una escuela tradicional no toma en cuenta el alcance que puede lograr el aprendizaje, el autor mencionado indica que el cerebro aprende de mejor manera mediante experiencias y manejo de emociones, involucrar los sentidos y los sentimientos facilitan las conexiones neuronales y el afianzamiento de la memoria. Cada cerebro aprende a su ritmo con sus fortalezas, siempre y cuando el entorno tenga ambientes flexibles que permitan explorar sus intereses. Los recursos educativos pueden ayudar a los estudiantes a:

- Interpretar de mejor manera los contenidos.
- Incrementar sus capacidades cognitivas y meta cognitivas.
- Obtener nuevas competencias.
- Estímulos hacia un nuevo aprendizaje.

Integrar recursos interactivos como Wordwall, Genially, YouTube dentro del ámbito educativo, poseen ventajas significativas, van a potenciar el desarrollo integral del estudiante y fortalecer sus habilidades cognitivas. Interactuar con estos recursos los estudiantes se ven desafiados a resolver problemas, tomar decisiones, utilizar los materiales interactivos van a permitir enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofrece a los educandos otras perspectivas o puntos de vista sobre las temáticas que se abordan dentro del aula, los prepara para afrontar los desafíos del mundo de hoy.

1.3.4 Teams, plataforma colaborativa

Microsoft teams fue creado en el año 2016, se ha convertido en una de las aplicaciones de colaboración más popular, ofrece funciones que integran aplicaciones para mejorar la experiencia





de los usuarios. Inicialmente utilizada como herramienta de conversación, convirtiéndose gradualmente en una plataforma para el trabajo colaborativo. Es una herramienta de trabajo en equipos, ofrece una gama amplia de funciones para la comunicación, la colaboración y la gestión de proyectos. Ofrece herramientas de gestión de equipos, mediante la creación de canales diferenciando los distintos grupos de trabajo y cada uno con sus propios archivos y recursos independientemente de otro canal. (Microsoft teams, manual de uso, 2020)

- **Comunicación:** Ofrece la creación de chat en equipo o de manera individual llamadas de voz, video llamadas y reuniones en línea.
- **Colaboración:** Ayuda a compartir documentos presentaciones colaborar y editar archivos en tiempo real crear y asignar tareas a través de la integración con otras aplicaciones de Microsoft 365.
- **Gestión de proyectos:** Permite la creación de tareas seguimientos del progreso y asignación de los responsables a través de las herramientas que ofrece teams para la gestión de proyectos.

Menciona Rodríguez (2022) en su artículo que, “Microsoft Teams ha transformado la cultura de las reuniones. Con más de 270 millones de usuarios activos al mes, Teams se sitúa en el centro de Microsoft 365 y ha revolucionado la manera de trabajar conectados”, la autora describe, cómo vamos evolucionando, la forma de trabajar y de colaborar en equipo, permite a las personas trabajar juntas, en documentos, proyectos y tareas, desde cualquier lugar y en cualquier dispositivo. Los autores Sánchez, Jiménez y López (2021), sostienen en su investigación que, “los recursos más utilizados por los estudiantes son los juegos educativos, las actividades interactivas y los vídeos. Los docentes, por su parte, usan principalmente las plataformas de aprendizaje virtual, los foros de discusión y las herramientas de colaboración”, notaron que los estudiantes utilizan con más frecuencia los recursos interactivos, tales como, los juegos educativos, actividades interactivas y los videos, mientras los docentes, las aplicaciones que predominan en su interacción con la tecnología, son las plataformas de aprendizaje virtual, foros de discusión y herramientas colaborativas. Estos recursos son útiles para la enseñanza del aprendizaje, permite a los docentes proporcionar apoyo individualizado y fomentar la colaboración entre los estudiantes.

Cuando los estudiantes participan de manera activa, no son solo receptores pasivos, sino que se enfrentan a desafíos, aprenden a trabajar de manera creativa y encontrar soluciones efectivas. La interacción sucede cuando trabajan con otros, aprenden a comunicarse, colaborar y resolver





conflictos. En conclusión, la interacción docente- estudiante es primordial para el proceso de enseñanza y promover oportunidades para adquirir sus habilidades e involucrarlos en el proceso.

1.4 Marco conceptual de la variable dependiente: Habilidades lingüísticas

1.4.1 Conceptualización de las habilidades lingüísticas

Para comprender que significa las habilidades lingüísticas, Flores (2018), sostiene que “las habilidades lingüísticas, también conocidas como destrezas o capacidades comunicativas, en la cual se incluyen cuatro capacidades muy conocidas que permiten a una persona comprender y producir el lenguaje hablado, para así lograr una comunicación adecuada efectiva”, dicho con otras palabras, las competencias lingüísticas, denominadas también como aptitudes o capacidades del lenguaje, son un conjunto de cuatro capacidades que permiten a un individuo comprender y producir el lenguaje hablado para una comunicación interpersonal adecuada y efectiva.

La formación del docente juega un papel muy importante para desarrollar las habilidades lingüísticas en los estudiantes, tener conocimientos sobre su implementación y las estrategias necesarias, favorecen la adquisición del aprendizaje y potencie estas destrezas. El educador debe conocer sobre técnicas innovadoras, que incluyen el uso de recursos interactivos, para que sus clases sean más dinámicas. Un docente del siglo XXI debe desarrollar competencias, como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación, preparar a los estudiantes a los desafíos del nuevo mundo.

La habilidad lingüística incluye, la capacidad de comprensión como la capacidad de expresión, son fundamentales para el desarrollo de los niños, siendo importante los primeros años de vida, se produce de forma natural, a través de la interacción con su entorno. Existen cuatro habilidades lingüísticas (comprensión lectora, habla, comprensión auditiva y escritura). Por eso, estas capacidades permiten a las personas actuar con buen desempeño, se necesita que ninguna de estas habilidades falle, si hay carencia, no podrá convertirse en comunicador completo, por lo que es necesario dominarlas. Si se usa de manera correcta, posibilita la interacción con la gente, entender, tener la capacidad de construir conexiones, establecer vínculos reales y duraderos.

Muestro algunos ejemplos de cómo las habilidades lingüísticas son esenciales para el aprendizaje de los niños en todas las áreas del currículo:

- Los niños en el área de matemáticas necesitan comprender las instrucciones dadas por el docente a través de un lenguaje sencillo y claro para lograr resolver problemas.
- Mientras tanto en el ámbito relacionado con las ciencias, los niños necesitan comprender





mediante la experimentación y utilizar el lenguaje para comunicar sus hallazgos.

- Por otro lado, para mejorar la zona artística en los niños necesitan utilizar el lenguaje para describir sus creaciones, más aún en la música, los infantes requieren hacer uso del lenguaje para cantar, tocar instrumentos y crear música.
- Las/los educadores parvularios deben apoyar el desarrollo del conocimiento de los niños, brindar oportunidades para que puedan escuchar y hablar con incidencia, leer y escribir por medio de la exploración lúdica y formen parte de actividades que promuevan la comunicación y participación.

Vygotsky (1981) enfatiza que, “los símbolos y las palabras sirven primero para el contacto social, las funciones cognitivas y comunicativas del lenguaje se convierten en una nueva y superior actividad en los niños que lo hace ser distintivo” citado por Cabrera C. M. (2007). En la cita mencionada, Vygotsky afirma que el lenguaje y la comunicación se convierte en una herramienta para comunicarse, para pensar, ayuda a los niños a organizar sus pensamientos y comprender el mundo que está a su alrededor, permite al ser humano expresar sus sentimientos, comunicarse de manera clara, estableciendo relaciones significativas, es una herramienta primordial para la vida del ser humano, permite que nos comuniquemos, pensemos y actuemos eficazmente.

1.1.1.1. Desarrollo de la comunicación y expresión verbal

El lenguaje surge por la necesidad de comunicarse, es una facultad que tienen los seres humanos de hacerlo, producido de forma verbal, no verbal o escrita durante los primeros años de vida. “La estimulación de lenguaje oral en edades tempranas es beneficioso para que los niños se desarrollen íntegramente es decir en todos los ámbitos de aprendizaje como en el área socio afectiva”, Según Calle (2019), los primeros cinco años son los más importantes, se adquieren los instrumentos básicos para el dominio de lenguaje, se estructura el sistema de comunicación simbólica y convencional, fundamental para que el infante crezca activo y creativo.

Puyuelo (1998), define el lenguaje como;

“Una conducta comunicativa, una característica específicamente humana que desempeña importantes funciones a nivel cognitivo, social y de comunicación; que permite al hombre hacer explícitas las intenciones, estabilizarlas, convertirlas en regulaciones muy complejas de acción humana y acceder a un plano positivo de autorregulación cognitiva y comportamental, al que no es posible llegar sin el lenguaje”.

Los autores Reig, Calvo y Fernández (2021), discuten como la comprensión del lenguaje oral es





fundamental para que el estudiante aprenda y se comunique. Los niños en los primeros años de vida tienen dificultades para comprender el lenguaje oral, para seguir instrucciones, aprender en el aula y comunicarse con los demás, es imprescindible desarrollar el área cognitiva y lingüística por medio de una serie de estrategias con el fin de promover la comprensión del lenguaje oral. Es fundamental aplicar actividades o estrategias, el cual los educandos logren expresarse, mediante la escucha activa, la seguridad y expresión de los momentos de su vida diaria.

Ofrecer actividades lúdicas que contengan lenguaje, es considerado como una estrategia creativa, demostrar que hay docentes que tienen cambio de actitud y aptitud para considerar que la planificación y el desarrollo de estrategias innovadoras, conducen al desarrollo de la expresión oral de los alumnos, mientras estén convencidos y comprometidos, son las competencias de expresión oral que debe superar el individuo.

Las estrategias para la comprensión del lenguaje oral deben incluir, creación de juegos de rimas y palabras, practicar la pronunciación a través de trabalenguas, crear espacios de diálogo y conversación espontánea, realizar juegos de dramatizaciones caracterizando personas u objetos, leer cuentos o historietas, describir el ambiente o imágenes y relatar experiencias vividas.

1.1.1.2. Capacidad de la expresión oral

La capacidad de expresión, es una habilidad de comunicar pensamientos, opiniones y emociones a través de la palabra, el gesto, la mímica y el lenguaje corporal, relacionada con la comunicación, la empatía y el diálogo que permiten que el individuo se exprese libremente, comprender el mundo que les rodea y se relacione unos con otros. Esta capacidad se da especialmente desde la infancia, cuando están aprendiendo a procesar y a comunicarse, esta destreza se considera parte de la habilidad social que ayuda a los individuos a establecer relaciones y conexiones sociales con los demás.

Aprender el lenguaje nuevo mediante la expresión de ideas, opiniones, mediante la lectura de cuentos, libros, escuchar canciones, ver programas de televisión y desarrollar la capacidad de expresión, hablar unos con otros, con amigos/familiares para mejorar la confianza y ampliar el vocabulario. Habermas (1992) sugiere que, para una efectividad de la comunicación y su capacidad de expresión, la gramática, el contexto, la comprensión se involucre para que cumpla la función comunicativa, no obstante, se espera que los niños desarrollen un léxico activo de más de 1000 palabras y que se aprovechan interactuando con personas de su entorno, para practicar y expandir su vocabulario.





El estudio realizado por Menti y Rosemberg (2016), afirman acerca que "la incorporación de nuevas palabras es un proceso complejo que involucra la comprensión del significado de la palabra, su pronunciación y su uso en contextos comunicativos", para usar el vocabulario, debe pasar por fases que permitan incorporar nuevo vocabulario, mediante la observación de imágenes y videos, lectura de libros, cuentos e historietas y la interacción con otros niños.

1.5 Estimulo del lenguaje a través de la interacción social

La frase citada por Lev Vygotsky (1998), "el aprendizaje no es un mero proceso de acumulación de conocimientos, sino un proceso social y cultural", el aprendizaje es activo se produce mediante la interacción con el contexto y los demás seres humanos, influenciado por la cultura de su entorno. Como educadores, debemos reconocer que el aprendizaje se da a través de estímulos y si es influenciado por un proceso social y cultural, los individuos desarrollan un pensamiento creativo y crítico y comprender el mundo que les rodea.

1.5.1 Uso de los recursos lingüísticos adecuados

Los recursos lingüísticos son herramientas que produce el emisor para captar la atención del receptor de forma oral o escrita, de manera que pueda identificar las ideas. Para Santander (2011), "el lenguaje no solo es un medio de expresión y de reflejo de nuestras ideas. Es también un elemento que interviene y condiciona la constitución de una realidad social", citado por Rubio, (2016), el lenguaje tiene una función más allá de expresar ideas y pensamientos, pero también es una forma de construir la realidad y nuestra identidad. Permite comunicarnos con los demás, compartir experiencias y pensamientos de manera reflexiva y crítica.

El lenguaje puede ser un instrumento de expresión y reflejo de ideas a través de la creación de historias que lleve a imaginar. Utilizar el lenguaje para vincularse con otras culturas, por ejemplo, un migrante que utiliza el lenguaje para comunicarse con otras costumbres adoptando o conectándose con su cultura de origen. Utilizar el lenguaje para persuadir, manipular o controlar a los demás por lo que el lenguaje no solo es un medio de expresión sino parte de la comunicación humana, transmite tal como percibimos el mundo.

Existen cinco tipos de recursos lingüísticos:

Fonético: Recurso que transmite algún tipo de sonido que ayudan al texto sea agradable o entretenido.

Semántico: Es el uso de figuras retóricas sobre el lenguaje poético.

Morfológico: Este recurso ayuda a resaltar una parte del texto poniendo en orden prioridades.





Cohesivos: Ayuda a organizar el texto y a relacionar las ideas.

Soporte: Todo aquello que ayuda a ampliar la información que hay en un texto, permite saber de dónde proviene dicha información, como, por ejemplo, una bibliografía o notas pie de página.

1.5.2 Capacidad para interactuar con otros

Para el autor Caballo (2005) acerca del desarrollo de las habilidades sociales, son una parte fundamental en la vida del ser humano, ya que el discurrir de la vida está determinado, por el rango de las conductas sociales, los contextos en el que se encuentra el infante, tal como la familia, la escuela y las amistades, son importantes para el desarrollo de destrezas sociales. Socializar, brinda al niño oportunidades para experimentar por sí mismo nuevas conductas. Hay diferentes tipos de aprendizaje: el aprendizaje que se da a través de la observación, especialmente dentro de la familia, maestros o amigos. Un ejemplo sería cuando un niño en su entorno inmediato observa que sus padres para resolver conflictos lo hacen pacíficamente, es decir, que él aprenderá a hacerlo de esta manera.

La experiencia también es un factor muy importante, a través del efecto-error, el individuo conoce y rectifica su aprendizaje, para la próxima vez hacerlo mejor. Reforzar conductas por actitudes a través de elogios por su comportamiento positivo garantiza que él también sea amable más a menudo.

Según Renon (2012) expone que, durante la edad infantil se produce un aumento en áreas de interés, como la curiosidad ambiental y fomento de la sociabilización, en el que influyen tanto el contexto escolar como social. El contexto en el que se relaciona el infante proporciona ejemplos a imitar, por lo que las expresiones positivas, si son reforzadas por el adulto, consigue que se adhieran en su vida diaria, de otra manera, se extinguirá. La transmisión de las emociones positivas debe ser constante en las relaciones entre niño-adulto.

Un aporte significativo sobre las formas de interacción según Goffman (1959) citado en el artículo de revista de los autores (Mercado & Zaragoza, 2011) manifiesta que, “la estructura de las interacciones sociales, la estructura de esas entidades de la vida social que surgen toda vez que los seres humanos se encuentran unos con otros en presencia física inmediata”, las interacciones sociales son complejas porque se rigen de reglas y acuerdos para poder crear un orden social.





1.6 Desarrollo de alfabetización temprana

El desarrollo de la alfabetización temprana es un proceso que empieza en la etapa infantil y continúa hasta la adultez, donde desarrolla habilidades y conocimientos imprescindibles para incorporar el uso del lenguaje escrito. Hay algunas teorías que señalan acerca del desarrollo de la alfabetización temprana entre ellos, la teoría emergente de Marie Clay (1991), sostiene que, “los niños desarrollan la alfabetización a través de una serie de etapas, cada una de las cuales se caracteriza por un conjunto de habilidades y conocimientos específicos”.

En la etapa infantil, los niños comienzan a identificar letras, sonidos y darse cuenta la relación que existe entre el lenguaje hablado y el lenguaje escrito, aprenden a su propio ritmo, es importante respetar el progreso que ellos obtienen, proporcionando oportunidades de aprendizaje. Las oportunidades que deben ofrecer los educadores y los padres de familia deben incluir actividades como la lectura de cuentos e historias que ayuden a desarrollar la conciencia del lenguaje escrito, también en los momentos de la lectura ayudarles a comprender el significado de palabras nuevas, este proceso es importante, se prepara al niño adecuadamente para que tenga éxito en la escuela, en la vida diaria y pueda alcanzar el máximo potencial de la alfabetización.

1.6.1 Desarrollo del lenguaje oral y escrito

Uno de los aprendizajes más significativos que los niños adquieren en sus primeros años de vida es la adquisición de la lengua materna, siendo sus padres y familiares, los primeros formadores de su lenguaje; el ambiente familiar es donde surgen sus primeras relaciones e interacciones, los intercambios comunicativos, fundándose las bases de próximos y más complejos aprendizajes, es así que J. L. Gallego (2003) en su artículo argumenta que,

“La lengua materna es uno de los aprendizajes que se requiere en los primeros años de vida del ser humano en donde se sientan las bases para los futuros aprendizajes. Los padres tienen un papel fundamental para el desarrollo del lenguaje de los niños sin embargo en la actualidad el papel de la familia”.

En la actualidad, las familias disfuncionales están en aumento dentro de la sociedad, los miembros no cumplen con las necesidades básicas de la familia. Muchos hogares tienen a ambos padres trabajando, los niños están a cargo de otras personas, el cual su rol es cuidar al niño, cuando el infante llega a la escuela, le cuesta enfrentarse al entorno, el resultado, es carencia del desarrollo personal y social que necesita para aprender e interactuar. En este punto, es donde el docente





identifica la problemática, siendo el lenguaje oral la situación a enfrentar, crea estrategias que permita al niño la oportunidad de usar palabras, gestos, para expresar ideas y sentimientos.

Según Ronald, J. (2003), la comunicación del niño empieza desde que nace, para comunicarse lo hace mediante estímulos auditivos, como el llanto, gemido y sonidos guturales, equivale a la manifestación de sus deseos, sentimientos y emociones. Este aprendizaje oral no se produce de forma aislada, sino que se relaciona el contenido con la forma u objetos y cómo usa el lenguaje para definir o asociarlas al evento. Por lo tanto, el lenguaje se convierte un medio para interpretar y regular la cultura es una herramienta para la adquisición de lenguaje oral. Para Miretti, M.L. (2003), “la adquisición de la fonética se da entre los 0 y 6 años, dentro de un proceso gradual y universal, sin importar la cultura lingüística en la que el niño está inmerso”, mientras madura cognitivamente el niño se incrementa más combinaciones, ayuda al avance progresivo de la adquisición de palabras, al finalizar el primer año hasta los cinco aproximadamente.

Según Terradellas (1986), manifiesta que, un niño pueda realizar la escritura, pero necesita de la madurez integral de las partes de su cuerpo, como brazos, manos y dedos, así como su fuerza muscular, su postura, que actúa en la parte motriz y la organización de su espacio, tiempo y ritmo de aprendizaje. La educación en la pre-escritura abarca un conjunto de actividades que integran ejercicios de manipulación, dominio del esquema temporo-espacial, ejercicios perceptivos y todas vinculadas a la pre-lectura. El método Montessori ofrece un enfoque integral para desarrollar el lenguaje escrito basándose en principios. Para estimular el desarrollo sensorial, los infantes exploran los materiales a través de los sentidos, conociendo letras, formas y sonidos a través del tacto.

1.6.2 Comprensión Lectora

La comprensión lectora es una habilidad imprescindible para el aprendizaje y el autodesarrollo de los niños desde una edad temprana para que puedan tener éxito en la escuela y en la vida. Es esencial que la comprensión lectora en los niños del nivel inicial desarrolle la capacidad de entender el significado de lo que escuchan o leen, comprender el mensaje que los demás quieren transmitir. Actualmente, la generación debe desarrollar habilidades cognitivas y meta cognitivas que ayuden a desarrollar la comprensión lectora para lograr que la persona reflexione indague analice e interprete lo que lee. Según José Monroy Romero (2009), en su artículo científico, indica que habilidades y estrategias cognitivas y meta cognitivas están asociadas con la comprensión lectora, debemos desarrollarla mediante el entrenamiento de la meta cognición, la





reflexión, propiciando el pensamiento crítico y creativo.

Las actividades para fomentar la comprensión lectora deben ser progresivas, tienen diferentes etapas, las cuales se refieren a continuación:

Etapa pre lectora: En esta etapa los niños experimentan el uso de los libros y reconocen la direccionalidad de la lectura (izquierda/derecha; arriba/abajo).

Etapa inicial: Inician la lectura de palabras simples y oraciones cortas. Incorporan el significado de los textos que leen con ayuda de un adulto, quienes explican el significado de los términos desconocidos.

Etapa intermedia: En esta etapa los infantes leen solos y sin trabas y comprenden el contenido de los textos que leen sin necesidad de ayuda.

Etapa avanzada: Esta fase los educandos ya leen de forma fluida y comprensiva. Analizan la información que leen, identifican ideas principales y secundarias y expresan sus propios criterios. Algunas de las actividades que se pueden realizar con los niños para desarrollar la comprensión lectora, se pueden adaptar a la edad y al nivel de desarrollo de cada niño. Lo primordial es que los niños se diviertan mientras leen y que se sientan animados a seguir aprendiendo. Se mencionan a continuación: Leer cuentos y al finalizar realizar preguntas sobre la historia escuchada. Solicitar que dibujen lo que han leído. Pensar en un nuevo final para el relato narrado. Realizar juegos de palabras. Redactar una nueva historia en conjunto.

Capítulo 2

2. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

Analizando el estado actual de la investigación sobre el uso de los recursos interactivos para desarrollar el lenguaje en un niño de 4 años se ha recopilado fuentes en artículos científicos libros informes de investigación etcétera. Se analiza los datos recolectados para identificar las necesidades que tiene los alumnos y los docentes relacionados al uso de los recursos interactivo En relación con las habilidades lingüísticas.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Variable independiente: Uso de los recursos interactivos

Tabla 1 Variable independiente

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Recursos interactivos	Introducción y definición Personalización y Adaptabilidad de los recursos interactivos	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Investigación teórica ◆ Función didáctica del uso de los recursos ◆ Los recursos interactivos en la educación ◆ Importancia del uso de los recursos interactivos ◆ Tipos de recursos interactivos ◆ Uso y diversidad de actividades interactivas ◆ Teams, plataforma colaborativa 	<p>¿Cómo motivamos a los niños para hacer uso de los recursos interactivos?</p> <p>¿Cuáles serían los recursos interactivos que los docentes podrían aplicar en su enseñanza?</p>	<p>Encuesta dirigida a los docentes</p> <p>Observación cualitativa directa</p> <p>Lista de cotejo</p>

Variable dependiente: Habilidades lingüísticas

Tabla 2 Variable dependiente

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Flores (2018), afirma que “las habilidades lingüísticas, también conocidas como destrezas o capacidades comunicativas, en la cual se incluyen cuatro capacidades muy conocidas que permiten a una persona comprender y producir el lenguaje hablado, para así lograr una comunicación adecuada efectiva”.	Conceptualización de habilidades lingüísticas Estímulo del Lenguaje a través de la Interacción Social Desarrollo de la Alfabetización Temprana	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Desarrollo de la Comunicación y expresión verbal ◆ Capacidad de expresión oral ◆ Uso de recursos lingüísticos adecuados ◆ Capacidad de interactuar con otros ◆ Desarrollo del lenguaje oral y escrito ◆ Comprensión lectora 	<p>¿Cuáles son las habilidades lingüísticas que permiten a los niños comprender, expresarse y comunicarse de forma efectiva?</p> <p>¿Qué tipo de evaluaciones se pueden aplicar para recopilar datos sobre el avance del desarrollo lingüístico en los niños de inicial?</p> <p>¿Cuáles son las estrategias de intervención relacionadas con los recursos interactivos para mejorar las habilidades lingüísticas de los niños?</p>	<p>Encuesta dirigida a los docentes</p> <p>Observación cualitativa directa</p>



2.2. Enfoque de la Investigación

Este presente estudio se sustenta en un enfoque cuantitativo que brinda información para medir el impacto de los recursos interactivos en las habilidades lingüísticas de los niños. Los diversos estudios sobre metodología investigación según el autor Grinnell (1997), citado por Pineda, 2017, afirma que, el enfoque cuantitativo “utiliza la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confíe en la medición numérica el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer patrones de comportamiento”, este planteamiento ofrece algunas herramientas que permite medir el impacto de los recursos interactivos para desarrollar las habilidades lingüísticas en los niños del nivel Inicial.

Hay algunas técnicas comunes, que se aplicarán en esta investigación, la recolección de datos utilizando encuestas, se analizarán, registrarán los datos y están dirigidas a los niños y a los docentes de la institución para obtener información sobre su percepción del uso de los recursos interactivos. Grinnell (1997), citado Lopez (2011), en su investigación, indica que, “el enfoque cualitativo se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación, pero no necesariamente se prueban hipótesis”, Dependiendo del contexto de nuestro estudio y objetivo de la investigación, se analizan los diferentes métodos que se utilizarán, tales como, la observación directa a los niños, conocer cómo interactúan con los recursos interactivos y registrarlas en una lista de cotejo.

Además, se aplicará la herramienta de recolección de datos haciendo uso de una lista de cotejo, para considerar si los recursos interactivos impactan en la comprensión y desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños. Los enfoques permitirán conocer, cuantos niños usan y cuantos no los recursos interactivos, así mismo, medir si el uso del recurso desarrolla las habilidades lingüísticas, basándonos con esta información se diseñarán actividades interactivas que promuevan mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de lenguaje.

2.3. Alcance de la investigación

Este estudio considerará el método exploratorio pues es necesario indagar a los docentes, cómo incide el uso de los recursos interactivos durante el proceso de enseñanza y demostrar sin afecta de manera positiva o negativa en el rendimiento académico de los estudiantes.



2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Una de las variantes del estudio se obtiene sobre la base documental y bibliográfica, necesario para el análisis de textos literarios, revistas y artículos científicos, entre otros, información que fundamentara las variables, es por ello que, Trujillo (2019), “considera la modalidad documental-bibliográfica como un proceso mediante el cual el investigador busca, recolecta, analiza, critica e interpreta información obtenida de otras investigaciones”.

Otro método utilizado es el tipo aplicada y transversal, cuyo objetivo es medir e implementar una intervención de estrategias para mejorar el uso de los recursos interactivos en las habilidades lingüísticas de los niños del nivel inicial. Se justifica la aplicación de estos métodos, ofrecen soluciones prácticas sobre el uso de los recursos interactivos, mejorar la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial de educación, al enfocarse en el uso de los medios interactivos, como contribuyen significativamente para mejorar la práctica docente y el desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños de cuatro años.

La investigación se realiza en el Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navarro, donde se lleva a cabo la recolección de datos y la aplicación de las encuestas a los docentes del nivel inicial, todas relacionadas al tema de investigación.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los métodos empleados en esta investigación son los empíricos, ayudará a recopilar datos a partir de la observación y la experimentación. El método de observación; participante, contemplará como los estudiantes interactúan con el recurso interactivo específico, se controlarán las variables, como el tiempo y el tipo de recursos que utilizan según su entorno. San Juan, s. f. manifiesta que, “la observación participante es cuando para obtener los datos el investigador se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado para conseguir la información desde adentro”. La encuesta se utiliza al inicio de la investigación para diagnosticar el uso de los recursos tecnológicos e interactivos dentro de la enseñanza-aprendizaje a los docentes del CEI.

Durante el análisis de los datos, se determina la calidad, para qué edad está desarrollado y el alcance para llevar a cabo la destreza lingüística, mediante el uso de los recursos interactivos. Según Garcia (1993), la encuesta es,

“Una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar,





describir, predecir y/o explicar una serie de característica”.

La encuesta aplicada a los educadores del centro de educación contiene preguntas con opciones acerca de su experiencia con el uso de los recursos interactivos para desarrollar del lenguaje en los niños del nivel inicial.

Referente al uso del análisis cuantitativo, Peña (2017) indica que es “considerada como una técnica de análisis objetiva, ya que se centra en el manejo de los datos numéricos que caracterizan el proceso o fenómeno a analizar”, esta metodología proporciona el análisis de los datos numéricos que requerimos como resultado de las encuestas ejecutadas. Durante el estudio se realiza las observaciones que surgieron mediante las encuestas aplicadas. Del mismo modo, se identifican los factores, a través del método analítico, formulando las preguntas de hipótesis, tipos de recursos interactivos tienen la efectividad para desarrollar destrezas del lenguaje oral en los niños, cuáles son las características específicas de esos recursos que favorecen dicho aprendizaje y cómo integrarlos en el currículo educativo.

Análisis documental: El análisis documental, “es un conjunto de operaciones encaminadas a representar un documento y su contenido bajo una forma diferente de su forma original, con la finalidad posibilitar su recuperación posterior e identificarlo”. citado en la propuesta de investigación Ruiz (2021) que destaca a Castillo (2004), acerca de este proceso de análisis permite que los documentos sean encontrados de manera rápida, con la información que se requiere. Facilita la recuperación de los contenidos, poder consultar, utilizar o compartir la información necesaria. Este método ayuda a encontrar y organizar la información que se solicita, recopilar la fuente primaria de la información que requerimos para la investigación.

Métodos teóricos: En este apartado vamos a definir la estructura y organización de las teorías que sustentan el estudio en curso, cuyo objetivo permitirá interpretar los resultados de la información recabada, analizar e interpretar los datos obtenidos, para alcanzar la meta propuesta. Según Hernández, Méndez y Creswell (2009), referencia de Cornejo (2021), manifiestan acerca del, “método de mapeo, elaborar primero un mapa para organizar y edificar el marco teórico”, elaborar un mapa conceptual, desarrollar su estructura, como el marco teórico, definir los instrumentos, considerar los componentes, las dimensiones y las variables que son los conceptos claves de su organización.

Figura 1 Método de mapeo

Titulo: Uso de recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas en niños de cuatro años de educación inicial de Guayaquil.					
Problema	Objetivo General	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores
Problema principal: ¿Cómo impacta el uso de recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas en niños de inicial de Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navaro?	Diseñar una estrategia didáctica basado en el uso de recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas de los estudiantes de 4 años del Centro de Educación Inicial Alberto Wither Navaro.	Principal: El uso de recursos tecnológicos puede mejorar la comprensión lectora, la producción oral y la interacción entre los estudiantes. Secundaria: H1: El uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje de habilidades lingüísticas contribuye a mejorar la calidad de la enseñanza y la adquisición de estas destrezas. H2: La enumeración de las competencias lingüísticas también puede ayudar a los docentes a identificar las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.	Variable independiente (solución-causa-efecto) Uso de los recursos interactivos	Introducción y definición	Investigación teórica Función didáctica del uso de los recursos Los recursos interactivos en la educación
				Personalización y Adaptabilidad de los recursos interactivos	Importancia del uso de los recursos interactivos Tipos de recursos interactivos Uso y diversidad de actividades interactivas Teams plataforma colaborativa
Problema secundario: ¿Cuál es el impacto del uso de recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas en niños de inicial? ¿Que técnicas podrían implementarse para incluir en sus clases el uso de recursos interactivos?	Objetivos Específicos D1: Analizar los recursos interactivos para desarrollar habilidades lingüísticas en niños de inicial.		Variable dependiente (problema) Habilidades lingüísticas	Conceptualización de habilidades lingüísticas	Desarrollo de la Comunicación y expresión verbal Capacidad de expresión oral
	D2: Enumerar las competencias lingüísticas que deben desarrollar los estudiantes del nivel de cuatro años del CEI.			Estimulo del Lenguaje a través de la Interacción Social	Uso de recursos lingüísticos adecuados Capacidad de interactuar con otros
	D3: Determinar cuales son los programas interactivos, juegos, canciones que se requieren utilizar para desarrollar las habilidades lingüísticas en los niños de cuatro años.			Desarrollo de la Alfabetización Temprana	Desarrollo del lenguaje oral y escrito Comprensión lectora

Análisis y síntesis: Según Bajo (2004), indica lo que significa el análisis de una investigación;

“El análisis consiste en la separación de las partes de esas realidades hasta conocer sus elementos fundamentales y las relaciones existentes entre ellos. La síntesis, por otro lado, se refiere a la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos. Esta construcción se puede realizar uniendo las partes, fusionándolas u organizándolas de diversas maneras ”

Se lleva a cabo la documentación que vamos adquiriendo durante la investigación, por medio del método científico, para comprender el problema, identificar las causas y sus efectos, con el fin de tomar decisiones con la información obtenida.

Análisis Descriptivo: Este método describirá los datos obtenidos en la encuesta de forma numérica y gráfica. Permitirá tener una visión general del uso de las TIC por parte de los docentes. Utilizar este enfoque para analizar datos describir las características de los datos obtenidos y sacar conclusiones sobre la información obtenida, para que permita entender e interpretar los resultados. (Sampieri, 2014) manifiesta que la aplicación “de los estudios descriptivos, busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”, significa que esta investigación tiene como objetivo describir de manera precisa las características del problema en estudio, proporcionando información detallada.



2.6. Métodos matemáticos-estadísticos

Tabulación: En este proceso, la tabulación ayudará a proporcionar una visión general del uso de las TIC, con qué frecuencia la utilizan los docentes y la forma de uso. Esta información también permitirá conocer el entorno del aprendizaje, las habilidades que se van a desarrollar y la forma de motivación.

Cuantificación: Este método matemático permitirá conocer el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial.

Desviación estándar: Calcula el tiempo que los niños utilizan las TIC o uso de dispositivos tecnológicos en sus hogares.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Uno de los instrumentos a utilizar es la aplicación de encuestas a los estudiantes y docentes del Centro de Educación Inicial. Acosta (2016) afirma que, “el cuestionario constituye una serie de preguntas, con el fin de aplicarlas dentro de una encuesta o una entrevista”. El cuestionario permite recopilar información de grupo de personas específicamente sobre un tema en particular es importante que estén bien elaboradas y que sean claras para obtener las respuestas precisas y necesarias. Esta herramienta se aplicó a los estudiantes de inicial 2 grupo de 4 años y los docentes de dicho nivel.

2.7. Delimitación de la población y la muestra.

Población: De acuerdo con Lepkowski (2008) define la población “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”, citado por Sampieri (2014), cuando se realiza un estudio de investigación es primordial escoger la población a quién está dirigido nuestro trabajo. La institución educativa cuenta con 10 docentes parvularias y 150 de estudiantes matriculados en inicial dos, grupos de cuatro años. (p.174)

Muestra: El investigador Sampieri (2014) se refiere que una muestra es, “un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población”, en otras palabras, es una parte dentro del todo, pero comparten las mismas características. El grupo de diez maestras parvularias, del nivel inicial dos, para ejecutar la investigación, cumplen con las características del estudio y el grupo para la observación del lenguaje en el uso de los recursos interactivos, es de 25 estudiantes pertenecientes al paralelo C.





2.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general

La descripción de la metodología se realiza según las tareas de investigación, constituye un apoyo para este trabajo de titulación. Implica la descripción de las etapas del proceso investigativo y su propósito.

Tabla 3 Etapas del proceso investigativo

Etapa del Estudio Teórico	Determinar las variables
	Marco conceptual en relación con las variables
Etapa del Diagnóstico Inicial	Definición del problema
	Definición del problema
	Delimitación de objetivos
	Selección de muestra
	Diseño de instrumentos de diagnóstico
	Aplicación de instrumentos
	Análisis de resultados
Modelación de la Propuesta	Conclusiones y recomendaciones
Etapa del Diagnóstico Final	Conclusiones y sugerencias
	Validación de la propuesta teórica o empírica

2.9. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Este trabajo investigativo presenta a continuación los resultados, al analizar el uso de los recursos interactivos en el desarrollo del lenguaje en los niños del nivel inicial con 10 docentes que laboran en la Institución. El primer paso es recolectar los datos de las encuestas aplicadas a los docentes, con preguntas específicas sobre el uso de los recursos interactivos dentro de las clases y su efecto en el área de lenguaje.

2.9.1 Análisis de los resultados a los docentes

A continuación, los resultados de la encuesta dirigida a los docentes del centro de educación inicial en estudio, con preguntas específicas sobre el uso de los recursos interactivos para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en las clases.

1. ¿Cuándo realiza un diagnóstico en el área de lenguaje a niños de cuatro años presume que tiene una dificultad o trastorno?

Figura 2 Diagnóstico en el área de lenguaje a niños de cuatro años presume que tiene una dificultad o trastorno



Tabla 4 Diagnóstico en el área de lenguaje a niños de cuatro años presume que tiene una dificultad o trastorno

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	7	70%
indiferente	1	10%
En desacuerdo	2	20%
Total	10	100%

Análisis:

Los resultados de este análisis demuestran que el 70% de los docentes encuestados están de acuerdo que un niño al ser diagnosticado se evidencia alguna dificultad o trastorno en el lenguaje pero que no es apropiado realizar afirmaciones o presumir que un niño tiene problemas de lenguaje basándose en la observación. Los docentes que respondieron que están en desacuerdo que es el 20%, probablemente están conscientes de las limitaciones que poseen y que es importante realizar evaluaciones integrales.

2. ¿Reconoce que las dificultades en las competencias lingüísticas en niños de cuatro años afectan el proceso de aprendizaje?

Figura 3 Dificultades en las competencias lingüísticas en niños de cuatro años afectan el proceso de aprendizaje



Tabla 5 Dificultades en las competencias lingüísticas en niños de cuatro años afectan el proceso de aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	8	80%
indiferente	1	10%
En desacuerdo	1	10%
Total	10	100%

Análisis:

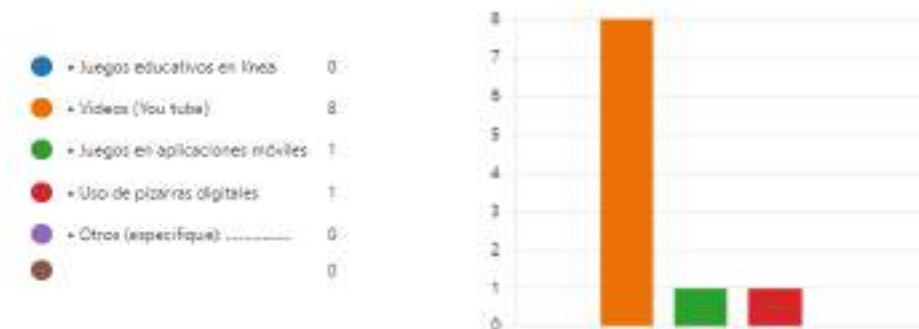
Según el análisis a la pregunta, el 80% de los docentes están de acuerdo con esta afirmación de que las dificultades en las competencias lingüísticas afectan el proceso de aprendizaje en los niños, mientras que el 10% de los docentes tienen una opinión diferente a esta observación y el 10% no está de acuerdo con este argumento.

3. ¿Qué tipo de recursos interactivos utiliza con mayor frecuencia?

Tabla 6 Recursos interactivos utiliza con mayor frecuencia

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Juegos educativos en línea	0	0 %
Videos (YouTube)	8	80 %
Juegos en aplicaciones móviles	1	10 %
Uso de pizarras digitales	1	10 %
Otros (especifique):	0	0 %
Total	10	100 %

Figura 4 Porcentaje de la frecuencia del tipo de recursos interactivos que utilizan



Análisis: De los datos que indican que YouTube es el recurso más utilizado, ha demostrado una preferencia del 80% de los encuestados, se le asigna gracias al fácil acceso de su contenido educativo disponible en todo momento. El uso de juegos en aplicaciones es menos frecuente del 10%, por la falta de acceso de dispositivos móviles y de conocimiento de aplicaciones educativas, y el uso de pizarras digitales con el 10%, puede atribuirse a la falta de disponibilidad de estos medios en las aulas.

4. ¿Cuántas veces utiliza recursos interactivos en sus clases?

Tabla 7 Cuántas veces utiliza recursos interactivos en sus clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0 %
Rara vez	1	10 %
Algunas veces	6	60 %
Frecuentemente	0	0 %
Siempre	3	30 %
Total	10	100 %

Figura 5 Porcentaje del uso de los recursos interactivos en las clases



Análisis: El predominio del uso moderado de los recursos interactivos se observa que la mayoría de los docentes, el 60 %, algunas veces han utilizado recursos interactivos en sus clases, indica que sí hay una apertura a la integración de estos medios de forma regular, mientras que un 10 %, rara vez, por factores diversos, como falta de acceso a la tecnología o desconocimiento de estas herramientas, una minoría del 30 % de docentes, que representan a los pioneros en la adquisición de estrategias de enseñanza centradas en el aprendizaje de los estudiantes.

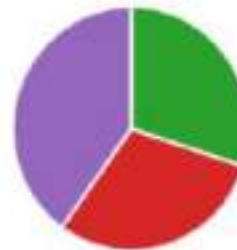
5. ¿En qué medida consideras que la integración de estos recursos ha contribuido positivamente al aprendizaje del lenguaje en tu grupo escolar?

Tabla 8 Integración de estos recursos ha contribuido positivamente al aprendizaje del lenguaje en tu grupo escolar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
No me parece relevante	0	0 %
Solo un poco	0	0 %
Algunas veces	3	30 %
Frecuentemente	3	30 %
Casi siempre	4	40 %
Total	10	100 %

Figura 6 Porcentaje de la integración de los recursos interactivos para contribuir el aprendizaje del lenguaje

Más detalles



Análisis: En los datos que indican la mayoría de los docentes, se percibe una contribución positiva de la integración de los recursos en el aprendizaje del lenguaje en su grupo de estudiantes, se considera que un 40% utiliza casi siempre de forma positiva la integración de recursos interactivos en la enseñanza, siendo un valor favorable. Un 30% contribuye de manera frecuente, lo que refleja una significativa utilización de recursos, y el 30% lo hace algunas veces, esto es, que no experimenta la integración de estos medios, por lo que se debe mejorar este aspecto.

6. **¿Considera que los recursos interactivos contribuyen a desarrollar su lenguaje en los niños de inicial?**

Tabla 9 Los recursos interactivos contribuyen a desarrollar su lenguaje en los niños de inicial

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
No ayudan	0	0 %
Ayudan un poco	1	10 %
Ayudan bastante	4	40 %
Ayudan mucho	5	50 %
Total	10	100 %

Figura 7 los recursos interactivos contribuyen a desarrollar su lenguaje en los niños de inicial



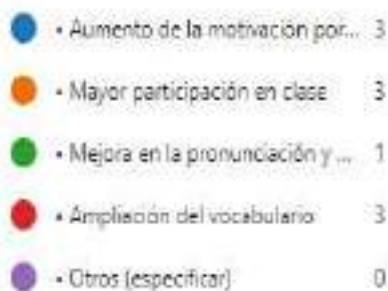
Análisis: Considerando el análisis, la mayoría de los docentes indican que el uso de los recursos interactivos contribuye al desarrollo del lenguaje, un 50% opinan que ayudan mucho y que tienen un impacto significativo. Mientras que el 40%, indica que su uso tiene una contribución notoria, ayuda bastante, por lo que su valoración es positiva. Solo un 10% creen que ayudan un poco, que su contribución es mínima.

7. ¿Qué beneficios has observado en los niños al utilizar recursos interactivos para desarrollar su lenguaje?

Tabla 10 Frecuencia en la que ha observado los beneficios que hay en el desarrollo del lenguaje en los niños al utilizar recursos interactivos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Aumento de la motivación por aprender	3	30 %
Mayor participación en clase	3	30 %
Mejora en la pronunciación y entonación	1	10 %
Ampliación del vocabulario	3	30 %
Otros (especificar)	0	0 %
Total	10	100 %

Figura 8 Porcentaje que se ha observado sobre los beneficios que hay en el desarrollo del lenguaje en los niños al utilizar recursos interactivos



Análisis: Las respuestas principales sobre los beneficios de los recursos interactivos para el aumentar destrezas en el área del lenguaje, manifiestan que los estudiantes tienen mayor motivación por aprender, la participación en clase más activa y la ampliación del vocabulario, cada uno con un 30%, cuyos recursos despiertan el interés de los niños, los anima a que participen activamente del proceso de enseñanza aprendizaje, siendo una herramienta valiosa para el desarrollo del lenguaje.

8. ¿Qué método utiliza para hacer participar a los padres para desarrollar el lenguaje de sus hijos desde casa?

Tabla 11 Frecuencia del uso de métodos que utiliza para hacer participar a los padres para desarrollar el lenguaje de sus hijos desde casa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Entrega de tareas para realizar en casa	1	10 %
Ofrecer sugerencias de lecturas y actividades	3	30 %
Realizar sesiones con los padres para compartir estrategias didácticas	4	40 %
Informar sobre el progreso de los niños	2	20 %
Otros (especificar)	0	0 %
Total	10	100 %

Figura 9 método utiliza para hacer participar a los padres para desarrollar el lenguaje de sus hijos desde casa



Análisis: Analizando los datos acerca del método que utilizan los docentes para una participación activa de las familias en el desarrollo del lenguaje, el 70% de los maestros realizan diversas actividades para que los progenitores realicen desde casa, el 40% de los docentes realiza sesiones con los padres enseñándole estrategias didácticas para que las puedan aplicar en su hogar, el 30% ofrece sugerencias de actividades, el 20% de los docentes informan a los padres sobre el progreso que tienen los niños en el área de lenguaje, solo el 10% de los docentes entregan tareas adicionales para practicar en casa como método de participación e integración en el proceso de enseñanza.

9. ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrenta al utilizar recursos interactivos en el aula?

Tabla 12 Frecuencia acerca de las principales dificultades que enfrenta al utilizar recursos interactivos en el aula

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
No tienen acceso a la tecnología	9	90 %
No comprende el uso de los recursos interactivos	0	0 %
Falta de tiempo para preparar las clases	0	0 %
Desinterés de los niños	1	10 %
Otros (especifique):	0	0 %
Total	10	100 %

Figura 10 Frecuencia acerca de las principales dificultades que enfrenta al utilizar recursos interactivos en el aula



Análisis: El 90% de los encuestados respondió acerca de las principales dificultades que tienen para utilizar los recursos interactivos en el aula, se debe esencialmente, la falta de acceso a la tecnología, no tienen conexión a internet o no disponen de dispositivos o equipos necesarios para poder implementar estos recursos, solo un 10% de los docentes mencionó que hay desinterés de los niños, puede estar relacionado, que no está familiarizado con el uso de estos recursos.

10. ¿Qué tipo de apoyo requeriría para el uso de los recursos interactivos de forma más practica en sus clases?

Tabla 13 Frecuencia sobre el tipo de apoyo requeriría para el uso de los recursos interactivos de forma más practica en sus clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Talleres de capacitación en el uso de herramientas tecnológicas	9	90 %
Tutorías	0	0 %
Acceso a los recursos interactivos a utilizar	0	0 %
Tutoriales con la explicación del uso de cada recurso	1	10 %
Otros (especifique):	0	0 %
Total	10	100 %

Figura 11 Frecuencia sobre el tipo de apoyo requeriría para el uso de los recursos interactivos de forma más practica en sus clases



Análisis: Analizando los datos, la mayoría de los docentes requieren talleres de capacitación para usar recursos interactivos dentro de sus actividades escolares, el 90% demuestra su preferencia por la interacción directa con los capacitadores, lo que le permitirá resolver dudas y compartir experiencias, solo el 10% de los docentes, considera que un tutorial sería un apoyo suficiente para lograr utilizar los recursos interactivos dentro de su enseñanza aprendizaje. Evidenciando que la necesidad de apoyo más demandada para el uso de los medios interactivos dentro del aula, son los talleres de capacitación.

11. ¿Considera que aplicar un diseño de estrategias didácticas sobre el uso de recursos interactivos contribuye a eliminar las dificultades de lenguaje en los niños de cuatro años?

Tabla 14 Considera que aplicar un diseño de estrategias didácticas sobre el uso de recursos interactivos contribuye a eliminar las dificultades de lenguaje en los niños de cuatro años

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	9	90%
indiferente	0	0%
En desacuerdo	1	10%
Total	10	100%

Figura 12 Considera que aplicar un diseño de estrategias didácticas sobre el uso de recursos interactivos contribuye a eliminar las dificultades de lenguaje en los niños de cuatro años



Análisis:

El resultado de la encuesta indica que la mayoría de los docentes es decir el 90% están de acuerdo con la idea de aplicar un diseño de estrategias didácticas sobre el uso de recursos interactivos reconociendo que puede mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños por otro lado solo un docente expresó su desacuerdo lo que sugiere que la mayoría de los profesionales ven como potencial el uso de los recursos interactivos como apoyo en el aprendizaje de lenguaje.

2.9.2 Análisis de los resultados a los estudiantes.

El análisis se basa en los resultados de una encuesta elaborada en un formulario de Microsoft forms, hacia los estudiantes de nivel inicial, contiene preguntas que estimulen la conciencia fonológica, cuyo objetivo es observar si la efectividad de estos ejercicios a través del uso de los recursos interactivos utilizando dispositivos móviles, permiten desarrollar el lenguaje de manera eficaz. En modo general, la encuesta muestra resultados positivos en las primeras cuatro preguntas con un porcentaje considerable de respuestas correctas, sugiriendo que los niños tienen un buen nivel de comprensión y reconocimiento de los conceptos relacionados con partes del cuerpo, animales y el deporte.

Utilizar imágenes de apoyo es un factor importante, porque facilita que los niños identifiquen las respuestas. En cuanto a la conciencia fonológica, es necesario el uso de otros recursos interactivos para complementar el desarrollo de la comprensión de los sonidos del habla, como canciones, juegos y lecturas. A partir de este ejercicio se analiza que puede ser efectivo para estímulo del lenguaje en los estudiantes de este nivel, al utilizar estas preguntas ayuda a identificar sonidos y nuevas palabras. Esta evaluación proporciona información efectiva sobre ejercicios que estimulan el lenguaje su efectividad, combinando un enfoque lúdico y otro creativo para contribuir significativamente un aprendizaje. Se anexan las imágenes con las preguntas realizadas a los estudiantes de cuatro años del nivel inicial del centro de educación en estudio.

Figura 13 Pregunta 1



Figura 14 Pregunta 2



Figura 16 Pregunta 3



Figura 15 pregunta 4

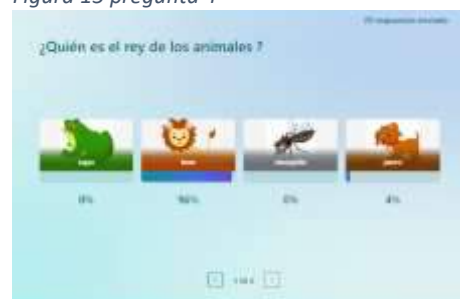


Figura 18 pregunta 5



Figura 17 Pregunta 6



2.10. Conclusiones del diagnóstico causal.

Los docentes reconocen que las dificultades del lenguaje afectan el proceso de aprendizaje de los niños, no se observa una acción para abordar esta problemática. El recurso interactivo que predomina es la plataforma YouTube, pero sin una planificación o selección adecuada de los contenidos, se manifiesta la falta de estrategias didácticas para integrarlos en el aula de clases de manera efectiva. Los docentes reconocen que hay beneficios al utilizar los recursos interactivos, consideran que, al aplicar una estrategia didáctica para el uso de recursos interactivos, mejora el lenguaje en los niños que manifiestan dificultades. Existe una necesidad emergente, en capacitar a los docentes, sobre el uso y manejo de los recursos interactivos adecuados, para abordar las dificultades que se presenten en el área de lenguaje de una manera planificada y estratégica.

Se observó durante la aplicación de la encuesta, los niños manifestaron entusiasmo al participar del juego interactivo, el cual combinar esta metodología con preguntas e imágenes atractivas puede ser efectiva para atraer la atención y el interés durante las actividades pedagógicas. Usar formularios interactivos con imágenes permiten facilitar la comprensión de las preguntas incluso si no saben leer.



Capítulo 3

3.1. Presentación de la propuesta

Desarrollar el lenguaje en niños de etapa inicial, es fundamental para lograr una enseñanza eficaz, incluir los recursos interactivos puede ser una herramienta valiosa para apoyar el proceso de aprendizaje. Debido a la pandemia causada por el covid-19, el Ministerio de Educación del Ecuador implementó el uso de la plataforma Microsoft Teams, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en el sistema fiscal, ayudaría a dinamizar el aprendizaje virtual, no presencial, mediante el uso de técnicas que fomenten la interacción entre el docente y el estudiante. (Mendoza-Noriega, 2020).

Se propone crear un espacio virtual de aprendizaje efectivo, compartir materiales y recursos didácticos interactivos, con el uso de canales que ofrece una de las funciones de la plataforma Teams, convirtiéndola en una herramienta poderosa y funcional para que los docentes de los centros de educación inicial aprovechen las potencialidades que ofrece este instrumento. Construir un espacio que facilite la organización y el acceso a los recursos específicos, creando diferentes canales, que se ajusten a las necesidades de los educandos del nivel de cuatro años y favorezca la ampliación del lenguaje.

La presente propuesta tiene como objetivo diseñar una estrategia didáctica para el uso de recursos interactivos, desarrollar el lenguaje en niños del nivel inicial cuya estrategia se basa en un enfoque lúdico y dinámico, utilizando herramientas digitales que permitan la exploración, mediante el uso de diferentes instrumentos, como aplicaciones, juegos, videos, evaluaciones, adaptándose a las necesidades e intereses de cada niño y su nivel de desarrollo.

3.2. Nombre de la propuesta

Uso de Microsoft Teams para incorporar recursos didácticos interactivos para el desarrollo del aprendizaje del lenguaje oral en niños del nivel inicial.

3.3. Modelación de la Propuesta.

Esta propuesta busca implementar una estrategia didáctica sobre el uso de los recursos interactivos en el aula de clases para desarrollar el lenguaje en los niños de cuatro años. A continuación, se describe paso a paso, como aplicar en su labor docente.





3.4. Cumplimiento de los lineamientos del ministerio de educación.

El ministerio de educación del Ecuador junto con la empresa Microsoft, firmaron convenio el 25 de agosto del 2016 para capacitar a docentes vinculados en la formación instaurando una nueva matriz productiva en el Ecuador. Microsoft instaurada en el Ecuador tiene programas de capacitación y herramientas tecnológicas a través de plataformas de aprendizaje en línea, garantiza el fortalecimiento profesional, brindando oportunidades profesionales y vincularse a la era del conocimiento, como el uso de software y tecnologías de la información.

Además, el 21 de marzo del 2020, el ministerio de educación del Ecuador, presenta lineamientos generales para el uso de plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo, teniendo como antecedente el virus Covid-19, el documento da recomendaciones para la selección y uso de plataformas con un fin educativo. Microsoft Teams como parte del Office 365, plataforma colaborativa, actualmente tiene licencia activada para los docentes que pertenecen al ministerio de educación del sistema fiscal a nivel nacional.

3.5. Justificación

La primera infancia es una etapa crucial para llevar a cabo la implementación de la lengua materna, se establecen los fundamentos para una comunicación verbal, eficaz y efectiva. Los niños de este nivel se encuentran en una etapa de rápido crecimiento, en lo que respecta al uso de las habilidades lingüísticas, se caracterizan por ser exploradores, curiosos y estar siempre predispuestos aprender, por medio de los juegos y la interacción. Por esta razón, incorporar las TIC en el proceso educativo, precisamente utilizar el potencial que ofrece la plataforma Teams, un entorno virtual seguro, en el cual se incluyan los recursos interactivos con las experiencias de aprendizaje en el ámbito de expresión y comprensión del lenguaje para potenciar su desarrollo de manera integral. El uso de este entorno virtual facilita la integración de diversos recursos multimedia, potencia las habilidades lingüísticas, permite crear un ambiente de aprendizaje dinámico, con actividades y contenidos de acuerdo con las necesidades e intereses individuales de cada niño.

3.6. Objetivos

- Diseñar las estrategias didácticas que incorporen recursos interactivos dentro de la plataforma teams.
- Identificar las experiencias de aprendizaje para fortalecer el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años, dentro del currículo de educación inicial.





- Evaluar la efectividad de las estrategias didácticas en el desarrollo del lenguaje a través de la aplicación de una lista de cotejo.

3.7. Metodología

La propuesta se realizará en tres fases, en la primera etapa, se diseñarán las estrategias didácticas, definiendo las habilidades lingüísticas que se pretenden desarrollar en los niños, a través del uso de los recursos interactivos, seleccionando las actividades más adecuadas y relevantes para cumplir con los objetivos propuestos. En la segunda etapa se brindará a los docentes la capacitación y acompañamiento necesario para el uso de los canales de la plataforma teams y los recursos interactivos. En la tercera fase evaluar se medirá con un instrumento de evaluación específico, el comportamiento y la incorporación de los conocimientos, identificando si se lograron los objetivos del área que requería mejorar.

3.8. Estructura

En la primera fase, se registrará las actividades didácticas en base al currículo de educación inicial, de acuerdo con el contexto, la edad e intereses de los alumnos. Definir los objetivos de aprendizaje y seleccionar las estrategias que fomenten la participación y la interacción de manera significativa en cada actividad implementada. Existen diversas plataformas educativas, se ha seleccionado Microsoft Teams, una herramienta que el ministerio de educación del Ecuador le otorga de manera gratuita a los docentes del sistema fiscal, se pretende crear canales en esta plataforma, para incorporar los recursos interactivos específicos con los temas que se requieren para desarrollar el lenguaje en los niños de nivel inicial.

Es importante que los docentes reciban la formación específica sobre el uso de los recursos interactivos de forma efectiva en sus clases diarias y contribuir al desarrollo integral de los niños. Los recursos seleccionados, fácil de manipular y de forma gratuita, son Genially, Worldwall, YouTube, Quizizz, Kahoot y spotify. Se elaborará el contenido de acuerdo con el currículo de educación inicial dado por el ministerio de educación del Ecuador, según las destrezas correspondientes al nivel inicial dos, grupo de cuatro años.

3.9. Estrategias didácticas interactivas usando Teams

Esta propuesta presenta las herramientas digitales versátiles que ofrece la tecnología, permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje interactivas. Se encuentra dividido en 10 experiencias de aprendizaje, cada una contiene, nombre de la experiencia de aprendizaje, objetivo,





contenido metodológico relacionado con el uso de recursos interactivos. Inicia con una presentación dinámica en la plataforma Genially con el tema de la destreza a desarrollar, se complementa con la observación de un video en You Tube o escuchar un podcast a través de Spotify, culmina con una evaluación del contenido a través de Quizziz o WordWall.

Estas actividades se ubican dentro de un equipo creado en Teams, se dirigen a la pestaña “publicaciones”, encontraran las experiencias de aprendizaje con sus links correspondientes, si visitan la página de “archivos” descubrirán 10 carpetas con los links de cada experiencia de aprendizaje, mismo que le dirige a la actividad respectiva. La plataforma Teams permite complementar las actividades de aprendizaje dentro del aula, crear experiencias de aprendizaje dinámicas y participativas al introducir recursos interactivos y desarrollar las habilidades del siglo 21, como la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas.

3.10. Capacitación docente paso a paso

Esta guía pretende brindar las instrucciones necesarias para utilizar de manera eficaz los recursos interactivos que están disponibles en la plataforma teams. Estará orientada a herramientas específicas seleccionadas: Genially, YouTube, Quizziz, Wordwall, Spotify, dichas herramientas se utilizarán de manera complementaria a las actividades de aprendizaje dentro del aula para promover el trabajo colaborativo entre los docentes a través de luz uso de la teoría y la práctica de las presentaciones y actividades sobre el uso de estos recursos adaptándose al ritmo contenido de la capacitación y a las necesidades de los docentes. Esta guía garantizará la implementación exitosa de estas herramientas, ofrece paso a paso el uso de la plataforma Teams y los recursos didácticos.

3.11. Contenidos de la capacitación docente

Bloque 1: Introducción en la plataforma Teams

- Características generales de la plataforma
- Cuenta institucional que posee cada docente
- Navegar por la plataforma

Bloque 2: Creación de equipos y canales

- Crear y administrar equipos y canales
- Insertar estudiantes como miembros de los equipos o canales





Bloque 3: Introducción de los recursos interactivos

- Definición y los beneficios de utilizar los recursos interactivos en el aula
- Importancia de los recursos interactivos en el aprendizaje
- Tipos de recursos interactivos disponibles en la plataforma Teams

Bloque 4: Integración y exploración de los recursos interactivos

- Implementación de los recursos: Genially, YouTube, Quizziz, Wordwall, Spotify.
- Lista con las unidades basados en las experiencias de aprendizaje
- Interactuar con los recursos interactivos
- Instrucciones para utilizar cada recurso, demostraciones y ejercicios prácticos
- Consejos y sugerencias

3.12. Experiencias de aprendizajes

Experiencia de aprendizaje 1: Mi cuerpo

Objetivo: Identificar y nombrar las partes del cuerpo humano y sus funciones.

Actividades:

- Presentación interactiva en Genially con imágenes de las partes del cuerpo. <https://view.genial.ly/6559234de5bec400115a6f1b/interactive-image-el-cuerpo-humano-para-ninos>
- Juego de asociación en Wordwall, emparejar partes del cuerpo. <https://wordwall.net/es/resource/64116246/las-partes-de-mi-cuerpo>
- Canciones sobre el cuerpo humano en You tube. <https://www.youtube.com/watch?v=8aZ-t8vZB4U>
- Vídeo corto explicativo en YouTube sobre el funcionamiento de diferentes partes del cuerpo. <https://www.youtube.com/watch?v=6D3xjYnqeIU>

Figura 19 Experiencia aprendizaje 1



Experiencia de aprendizaje 2: Las partes de la cara

Objetivo: Reconocer las partes de la cara y sus funciones.

Actividades:

- Presentación interactiva en Genially con imágenes de las partes de la cara y su función. <https://view.genial.ly/5f9d9be787f1e30d1b77d3b0/horizontal-infographic-timeline-conocemos-el-cuerpo-humano-para-infantil>
- Canción infantil sobre las partes de la cara, en Spotify. <https://open.spotify.com/intl-es/track/7anS9IiVvgKxZYgK3GShDy?si=f88e313622334706>
- Adivinanzas en Wordwall. <https://wordwall.net/es/resource/6360634/partes-de-la-cara>
- Canción “apréndete los sentidos, <https://www.youtube.com/watch?v=-uRGISSQBfY>

Figura 20 Experiencia aprendizaje 2



Experiencia de aprendizaje 3: La Familia y yo

Objetivo: Identificar miembros de la familia y roles.

Actividades:

- Canción sobre la familia en Spotify. <https://open.spotify.com/intl-es/track/32LOOMhVWb9UYcFitdOTPs?si=af10151df4d4407e>
- Árbol genealógico de la familia interactivo en Genially. <https://view.genial.ly/5c1a6c5ccd013556bbc42912/interactive-content-arbol-familiar>
- Juego, cada oveja con su pareja en Wordwall con imágenes de la familia. <https://wordwall.net/es/resource/5060787/donde-est%C3%A1-la-familia>
- Vídeos en YouTube sobre diferentes tipos de familias. <https://www.youtube.com/watch?v=osRxj6sdvcY>

Figura 21 Experiencia aprendizaje 3



Experiencia de aprendizaje 4: La hora del baño

Objetivo: Reconocer materiales de aseo y su uso.

Actividades:

- Presentación interactiva en Genially con imágenes de materiales de aseo, nombrar en voz alta las imágenes que observa. <https://view.genial.ly/610af584ec85c00d81b1e2f4/presentation-utiles-de-aseo>
- Juego 1, identificación de parejas del uso de los materiales de aseo, en Wordwall. <https://wordwall.net/es/resource/15188704/aseo-personal>

- ❑ Juego 2, ordenar en Wordwall, donde los niños deben poner en orden los pasos para lavarse las manos. <https://wordwall.net/es/resource/6078174/lavado-de-manos>
- ❑ Vídeo educativo sobre higiene personal, Las manitos sucias, en YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=IrZ_QUh3C4U
- ❑ Escuchar el audio sobre el lavado de manos y la higiene en Spotify. <https://open.spotify.com/episode/0I7aQbfsIK8h94Cy8CdoZf?si=ooqu1OHTquZK15FViGp6g>

Figura 22 Experiencia aprendizaje 4



Experiencia de aprendizaje 5: Qué quieres ser cuando seas grande?:

Objetivo: Conocer diferentes oficios y sus funciones.

Actividades:

- ❑ Vídeo en YouTube mostrando cómo es un día en la vida de diferentes profesionales. <https://www.youtube.com/watch?v=XJ-g0-b6Cf8>
- ❑ Lectura de pictogramas en Genially mostrando diferentes oficios/profesiones y sus herramientas de uso. <https://view.genial.ly/5fc539902bc71a0d1932971a/presentation-los-oficios>
- ❑ Juego en Wordwall, Golpear al topo que muestra imágenes de personas con su oficio o profesión correspondiente. <https://wordwall.net/es/resource/3153614/juego-de-profesiones-y-oficios>
- ❑ Canción el “Juego de los oficios” en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=J6WJBmhxUFE>

Figura 23 Experiencia aprendizaje 5



Experiencia de aprendizaje 6: Un mundo verde; Las Plantas

Objetivo: Identificar partes de las plantas y su importancia.

Actividades:

- ❑ Presentación interactiva en Genially sobre las partes de las plantas y nombrarlas en voz alta. <https://view.genial.ly/6011663cc676a80d944d80f7/presentation-las-plantas-y-sus-partes>
- ❑ Juego la rueda aleatoria, sobre partes de la planta <https://wordwall.net/es/resource/13003803/las-partes-de-una-planta>
- ❑ Vídeo “Partes de las plantas con el camaleón”, en YouTube. https://youtu.be/zIDVm8_aLDI
- ❑ Canción “Semillita” en YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pdOXRYo_Z-s

Figura 24 Experiencia aprendizaje 6



Experiencia de aprendizaje 7: Mis amigos peludos

Objetivo: Reconocer las mascotas y sus cuidados.

Actividades:

- Presentación interactiva en Genially con imágenes de las mascotas y nombrarlos en voz alta. <https://view.genial.ly/604bef0fe8412b0d9331d264/presentation-mascotas>
- Juego de relación en Wordwall sobre los animales, <https://wordwall.net/es/resource/9572732/spanish/k-las-mascotas>
- Vídeo educativo sobre el cuidado de mascotas en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-NVHn19CnDY>
- Canción “Tengo una mascota” en YouTube. <https://youtu.be/P0jBXo2JhZA>

Figura 25 Experiencia aprendizaje 7



Experiencia de aprendizaje 8: Aventuras con los animales

Objetivo: Identificar diferentes animales y su hábitat.

Actividades:

- Presentación en Genially con imágenes de los animales y sus hábitats. <https://view.genial.ly/64240d90f56eb1001857bd07/interactive-content-animales-y-sus-habitats>
- Ruleta virtual en Wordwall con imágenes de animales, realizar el sonido según el animal que aparece. <https://wordwall.net/es/resource/4935871/sonidos-de-animales>
- Vídeo educativo sobre “Los animales y sus hábitats” en YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=K6d1-F_6gU0

- ❑ Canción infantil “El baile de la selva” en Spotify. <https://open.spotify.com/intl-es/track/6wwpsEj8awdcbYAD0nuKNp?si=2a1e0eb13ee94540>

Figura 26 Experiencia aprendizaje 8



Experiencia de aprendizaje 9: A viajar se ha dicho

Objetivo: Reconocer diferentes medios de transporte y sus características.

Actividades:

- ❑ Presentación interactiva en Genially con imágenes de medios de transporte. <https://view.genial.ly/5e9c6e6f124e5b0d7bd72bbe/interactive-content-medios-de-transporte>
- ❑ Juego de adivinanzas, de los transportes en Genially. <https://view.genial.ly/5f729ad1632e200d5c30da98/interactive-content-medios-de-transporte>
- ❑ Vídeo educativo sobre medios de transporte en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ava56m1DDuQ>
- ❑ Canción “Los medios de transporte en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6Sk8WwASSHQ>

Figura 27 Experiencia aprendizaje 9



Experiencia de aprendizaje 10: Repaso General

- Evaluación en Wordwall, con los temas vistos.
 - ✓ Cuestionario sobre la familia, <https://wordwall.net/es/resource/4592622/familia>
 - ✓ Juego encuentra los animales escondidos <https://view.genial.ly/608afbf4a0381a0d84013304/presentation-los-animales>
- Sesión de cuentos en YouTube sobre temas relacionados con el cuerpo humano, la familia, los animales.
 - ✓ Cuento infantil 1, Conozco y cuido mi cuerpo porque lo amo, <https://www.youtube.com/watch?v=9Tr2r6T2BTA>
 - ✓ Cuento infantil 2, Cosas que me gustan de mi familia, <https://www.youtube.com/watch?v=Bsn0vogDhI0>
 - ✓ Cuento infantil 3, Los animales de la granja, <https://www.youtube.com/watch?v=5j3GIEb8NK8>

Figura 28 Experiencia aprendizaje 10



Figura 29 Archivos de recursos interactivos

Nombre	Modificado	Modificado por
UNIDAD 1 PARTES DEL CUERPO	hace 3 horas	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 10 REPASO DE LAS UNIDADES	hace 4 minutos	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 2 PARTES DE LA CARA	hace 3 horas	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 3 LA FAMILIA Y YO	hace 3 horas	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 4 LA HORA DEL ...	hace 3 horas	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 5 QUE QUIERES SER DE GRANDE	hace 2 horas	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 6 UN MUNDO VERDE	Hace una hora	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 7 MIS AMIGOS PELUDOS	Hace una hora	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 8 AVENTURAS CON LOS ANIMA...	Hace una hora	ADRIANA BOLIVIA ...
UNIDAD 9 A VIAJAR SE HA DICHO	hace 33 minutos	ADRIANA BOLIVIA ...

3.13. Validación de la propuesta

La propuesta de investigación sobre el uso de recursos interactivos para desarrollar el lenguaje en niños de 4 y su implementación por parte de los docentes en el aula resulta ser un tema de gran relevancia e interés en el campo educativo. La integración de tecnologías interactivas en la enseñanza del lenguaje en la primera infancia puede representar una valiosa herramienta para potenciar el desarrollo lingüístico de los niños, fomentando su participación activa, motivación y aprendizaje significativo.

La validación de esta propuesta de investigación busca aportar la efectividad de los recursos interactivos en el fomento del lenguaje en los niños de 4 años, así como en la formación y práctica docente. Se procede a socializar el documento a expertos en educación con título de cuarto nivel, con el fin de conocer la viabilidad de la propuesta, se elabora una rúbrica con los criterios específicos que ayuden a la validación.



Se presenta la primera validación cuyo tema a evaluar es el diseño de la propuesta pedagógica denominada “Uso de Microsoft Teams para incorporar recursos didácticos interactivos para el desarrollo del aprendizaje del lenguaje oral en niños del nivel inicial”. La rúbrica contiene criterios de evaluación, la especialista Magíster Karen Xiomara Sánchez Balderramo, tiene como veredicto que, la tecnología es parte fundamental de la sociedad y considera que el uso de esta plataforma sirve para mejorar el proceso de enseñanza en las aulas.

Se realizó una segunda validación a la especialista PhD. Ada Mina Quiñonez, su criterio de evaluación presenta que, esta herramienta de comunicación es muy eficaz para el aprendizaje de los estudiantes, así mismo, mantiene a los miembros de grupos o equipos de trabajo informados y actualizados sobre temas impartidos en clases, por tanto, es fundamental que esta aplicación sea aprovechada al máximo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al conocer de primera mano los efectos positivos que la metodología causa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, abre las puertas a la mejora continua de las prácticas educativas, encaminada a la estimulación del lenguaje en la etapa del nivel inicial. Culminado el proceso de validación de la propuesta pedagógica, los expertos seleccionados indicaron que la propuesta cumple con los criterios necesarios sobre el uso de los recursos interactivos en el área de lenguaje para niños de nivel inicial, manifiestan que sus objetivos son coherentes, el contenido cumple con el currículo nacional de Educación inicial 2014 y su estructura es adecuada y clara. En este sentido, la investigación propuesta no solo busca generar conocimiento para enriquecer la labor educativa, sino también contribuir al desarrollo integral de los niños y al empoderamiento de los docentes, quienes ahora cuentan con herramientas innovadoras y efectivas para mejorar sus estrategias pedagógicas.

La investigación sobre el uso de recursos interactivos para el desarrollo del lenguaje en niños de cuatro años demuestra el potencial transformador en el ámbito educativo, de adaptarse a las nuevas tecnologías para potenciar el aprendizaje a las nuevas generaciones. Las actividades planteadas son; uso de la plataforma teams e integración de recursos interactivos en los canales o equipos que contiene esta herramienta, se distribuyen en 10 experiencias de aprendizajes de acuerdo al currículo de Educación inicial 2014, además el contenido de actividades para la capacitación docente paso a paso para, acerca del uso de los recursos interactivos en la plataforma mencionada. Como constancia se adjunta la rúbrica y las actas de validación legalizadas en el anexo 4 y 5.





3.14. Conclusiones

El lenguaje es una herramienta fundamental para comunicarse, más aún en la etapa inicial, experimentan un rápido crecimiento en sus habilidades lingüísticas por lo que proporcionarles oportunidades y los recursos adecuados pueden desarrollar el potencial que ellos poseen. En el transcurso de la investigación se observó que los docentes necesitan estar familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías para utilizarlas de manera efectiva dentro del aula de clases, siendo importante que comprendan cómo aplicarlo dentro del proceso.

En el contexto actual que se encuentra la educación, está familiarizada por la rápida evolución tecnológica y la demanda de las habilidades digitales, incorporar los recursos tecnológicos en el aula se torna indispensable especialmente para desarrollar habilidades lingüísticas en los niños de cuatro años, es una etapa crucial para la estimulación temprana de lenguaje de forma significativa y fomentar las habilidades comunicativas.

Es importante destacar que implementar los recursos interactivos, el docente debe mantener un rol protagónico en este proceso, guiar a los niños en su exploración del mundo digital y fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales para su crecimiento educativo, aprovechar al máximo las herramientas disponibles que ofrece la tecnología para potenciar el aprendizaje de los niños, abrir un camino hacia una educación más efectiva y relevante para esta nueva generación, prepararlos para un mundo más digital y aprendan a utilizar las tecnologías de manera eficaz.

Asumir el reto de implementar los recursos interactivos dentro de la plataforma teams de una manera más dinámica y capacitar a los docentes con esta nueva metodología, es una iniciativa prometedora que logra un impacto positivo en la educación del grupo de niños de 4 años de la institución en estudio.



3.15. Recomendaciones

- Implementar juegos educativos utilizando herramientas interactivas para fomentar la participación de los niños, estimular el pensamiento crítico y la creatividad, así como el estímulo de la fluidez verbal.
- Brindar a los docentes talleres introductorios a la plataforma teams como sus funciones y la utilización de los recursos interactivos para el desarrollo del lenguaje, además resolver dudas o soporte técnico a los maestros durante el proceso de aprendizaje.
- Compartir plantillas, presentaciones y recursos digitales que faciliten el trabajo docente dentro de sus actividades diarias.
- Evaluar el progreso de los niños de manera continua para observar cómo está su aprendizaje a través del uso de los recursos interactivos durante las actividades complementarias.
- Incluir una variedad de actividades interactivas dentro de la herramienta digital para el desarrollo del vocabulario, la comprensión y expresión oral y la comprensión auditiva.
- Involucrar a las familias en el proceso de aprendizaje, proporcionar la información sobre las actividades que se están realizando dentro del aula de clases y qué estrategias van a estimular el lenguaje en los niños desde la casa.



Referencias Bibliográficas

- Acosta. (2016). Diferencia entre la encuesta, entrevista y cuestionario.Consideraciones.
Recuperado el 02 de 2024, de https://prezi.com/lia3wvrtv0_r/diferencia-entreencuesta-entrevista-y-cuestionario/
- Albert Bandura y Daniel Cervone. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective.
American Psychological Association.
- Almenara, J. C. (2009). Tecnología Educativ. Diseño y evaluacion del medio video.
- Atuesta, M. d., González, M., & Zea, C. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos
escenarios. Colombia-Medellin: editorial Redalyc.
- Brown, J. &. (1977). The importance of curriculum-based measurement in the education of
students with learning disabilities. Exceptional Children.
- Cabrera, B. P. (2020). Tesis elaboración de los recursos digitales para fortalecer conocimientos
en el área de lengua extranjera. Cuenca. Obtenido de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22394/1/UPS-CT009710.pdf>
- Cabrera, C. M. (2007). EL ASPECTO SOCIO-CULTURAL DEL PENSAMIENTO Y DEL
LENGUAJE:. Educere-Articulos arbitrados, 8.
- Castillo, L. (2004). Analisis documental. Biblioteconomía.
- César Coll, Elisabet Martín, Teresa Mauri, Montserrat Miras, Josep Onrubia e Ignasi Solé.
(2008). El constructivismo en el aula. Barcelona: Grao.
- Chisag, J. C. (2017). Utilización de recursos didacticos interactivos a traves de las ticsen el
proceso de enseñanza aprendizaje en el area de matematica. Dialnet, 23.
- Cruz, M. J. (2017). Personalización y adaptabilidad del aprendizaje en el aula: El papel de las
TIC. Revista de investigacion educativa.
- Fernandez, M. d. (2014). Ampliar el vocabulario en el niño preescolar. Mexico.
- Flores, M. (2018). Las habilidades lingüísticas en el aprendizaje de los estudiantes. Scielo.





- Florian, L. &.H. (2011). Exploring inclusive education: A critical introduction. London.
- Formación y evaluación de la competencia análisis y síntesis. (s.f.). Competencias Genericas, 5.
- Fuchs, D. &. (2001). The importance of curriculum-based measurement in the education of students with learning disabilities. . Exceptional Children.
- Garcia, F. (1993). El analisis de la realidad socia, metodos y tecnicas de investigacion. Madrid: Alianza Universidad textos.
- Gil, M. G. (2016). Los materiales didácticos en el aula de educación primaria. Madrid: Ediciones Piramide.
- Goffman, E. (1959). Lapresentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires.
- Grinnell, r. (1997). Investigación y evaluación del trabajo social: enfoques cuantitativos y cualitativos.
- Habermas, J. (1992). Teoria de la comunicacion I- racionalidad de la accion y racionalizacion social. Taurus.
- Henao, A. M.-A. (2013). El material didactico para la construccion de aprendizajes significativos. Revista de la Universidad de Antioquia.
- Herminia, S. C. (2017). Recursos didácticos interactivos. Ambato. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4087/1/T-UTC-0300.pdf>
- Jensen, E. (2005). Brain-based learning: La nueva ciencia de la enseñanza y el aprendizaje. New York: Corwin Press.
- José García y María Carmen Cano. (2019). La interacción docente-estudiante en el aula: un estudio empírico. Sevilla: Editorial Narcea.
- José Manuel López, María del Carmen Sánchez, María Pilar Jiménez. (2021). El uso de los recursos interactivos en la educación primaria". Madrid, España: Editorial Dykinson.
- Juan Antonio Alonso, D. G. (1994). Técnicas de enseñanza. Madrid: Piramide.





Kaufman. (2007). Leer y escribir: día a día en las aulas. Buenos aires: Aique.

Lo. (s.f.).

Loguinova. (1983). La precisión del vocabulario en niños del grado preescolar.

Lopez, E. A. (2011). Política fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial sinaloense. Un estudio de caso. Eudmed.net.

Luis Monasterio Ramírez y-Eduardo Briceño Gómez. (2020). La frecuencia del uso de los recursos interactivos en la educación virtual. Venezuela: Episteme.

Luisa Hernández - José Antonio Rodríguez. (2020). La interacción docente-estudiante en el aula de clase: una mirada desde la perspectiva de los docentes . Granada: Editorial Comares.

María Victoria García-Valcárcel y Ana Pérez-Escoda. (2020). Adaptabilidad del aprendizaje a través de las TIC: Una revisión de la literatura. Revista de Educación.

Mena, B. (2011). EL CONOCIMIENTO E INTEGRACIÓN DE TIC'S. Santiago.

Menti, A., & Rosemberg, C. (2016). incorporación de nuevas palabras y de su significado. .

Mercado, M. A., & Zaragoza, C. L. (2011). La interacción social en el pensamiento sociológico de Erving Goffman. Redalcyc, 19.

Molinari. (1999). Enseñar y aprender a leer. Mexico: Novedades educativas.

Mora Vargas, A. I. (2004). La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos. Revista Electrónica "Actualidades, 29.

Peña, S. (2017). Análisis de Datos. Bogota: Fundación Universitaria del Área Andina.

Pineda, J. J. (2017). Metodología de investigación enfocado en el análisis Cualitativo– Cuantitativo aplicado a los Factores que condicionan la deserción escolar de los alumnos de secundaria Somotillo. revista iberoamericana de bioeconomía y cambio climático.

Pozo Municio, J. I. (2008). Aprendizaje y desarrollo en la educación escolar. Madrid: Morata.

Puyuelo, M. (1998). Desarrollo del lenguaje verbal.





Reig, N. A., Calvo, V., & Fernández. (2021). Estrategias para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en la educación preescolar. *Revista de educacion infantil*.

Renon, P. (2012). *Atención a la diversidad e inclusión educativa: implicaciones didácticas*. Barcelona.

Rodriguez, J. m. (2014). *Didactica de la gamificacion en la clase de español*. Chema: Edinumen.

Rodríguez, T. (2022). *Microsoft transforma el trabajo colaborativo*. Latam.

Ruiz, Y. A. (2021). *Aplicación de propuesta didáctica con estrategias innovadoras para desarrollar pensamiento crítico en la asignatura Historia Universal en los estudiantes de 9º grado en el Instituto Miguel Bonilla Obando, de Managua*. Managua.

Ryan, E. L.-R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Prentice Hall.

Sampieri, R. H. (2014). *Metodologia de la Investigacion 6a Edicion*. Mexico: Bookmedicos.org.

Sánchez, M. d., Jiménez, M. P., & López, J. M. (2021). *El uso de los recursos interactivos en la educación primaria*. Madrid, España: Editorial Dykinson.

Sánchez, M. R., & Rodríguez, J. S. (2021). *Análisis de palabras para la evaluación de recursos interactivos educativos*. Dykinson.

Santander. (2011). Recuperado el 2016

Trujillo, M. (2019). *Investigación documental y de campo*. Obtenido de https://cdn-cms.f-static.com/uploads/2106552/normal_5cef5c3c213a8.pdf

Valcárcel, E. G. (2005). *Aprendizaje y enseñanza con materiales educativos*. Madrid.



ANEXOS

Anexos 1 Encuesta docentes

Encuesta dirigida a los docentes que laboran en el Centro de Educación Inicial

<https://forms.office.com/r/6bxbAsWYfd>

- 1. ¿Cuándo realiza un diagnóstico en el área de lenguaje a niños de cuatro años presume que tiene una dificultad o trastorno?**

De acuerdo

indiferente

En desacuerdo

- 2. ¿Reconoce que las dificultades en las competencias lingüísticas en niños de cuatro años afectan el proceso de aprendizaje?**

De acuerdo

indiferente

En desacuerdo

- 3. ¿Cuántas veces utiliza recursos interactivos en sus clases?**

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Siempre

- 4. ¿En qué medida consideras que la integración de estos recursos ha contribuido positivamente al aprendizaje del lenguaje en tu grupo escolar?**

- No me parece relevante
- Solo un poco
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Casi siempre





5. **¿Qué tipo de recursos interactivos utiliza con mayor frecuencia?**

- Juegos educativos en línea
- Videos (You tube)
- Juegos en aplicaciones móviles
- Uso de pizarras digitales
- Otros (especifique):

6. **¿Considera que los recursos interactivos contribuyen a desarrollar su lenguaje en los niños de inicial?**

- No ayudan
- Ayudan un poco
- Ayudan bastante
- Ayudan mucho

7. **¿Qué beneficios has observado en los niños al utilizar recursos interactivos para desarrollar su lenguaje?**

- Aumento de la motivación por aprender
- Mayor participación en clase
- Mejora en la pronunciación y entonación
- Ampliación del vocabulario
- Otros (especificar)

8. **¿Qué método utiliza para hacer participar a los padres para desarrollar el lenguaje de sus hijos desde casa?**

- Entrega de tareas para realizar en casa
- Ofrecer sugerencias de lecturas y actividades
- Realizar sesiones con los padres para compartir estrategias didácticas
- Informar sobre el progreso de los niños
- Otros (especificar)



9. ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrenta al utilizar recursos interactivos en el aula?

- No tienen acceso a la tecnología
- No comprende el uso de los recursos interactivos
- Falta de tiempo para preparar las clases
- Desinterés de los niños
- Otros (especifique):

10. ¿Considera que aplicar un diseño de estrategias didácticas sobre el uso de recursos interactivos contribuye a eliminar las dificultades de lenguaje en los niños de cuatro años?

- De acuerdo
- indiferente
- En desacuerdo

11. ¿Qué tipo de apoyo requeriría para el uso de los recursos interactivos de forma más practica en sus clases?

- Talleres de capacitación en el uso de herramientas tecnológicas
- Tutorías
- Acceso a los recursos interactivos a utilizar
- Tutoriales con la explicación del uso de cada recurso
- Otros (especifique):



Anexos 2: Lista de cotejo

Lista de cotejo para evaluar la efectividad de las estrategias didácticas en el desarrollo del lenguaje de niños de 4 años utilizando recursos interactivos

Estudiante: _____

Fecha: _____

Docente: _____

Instrucciones: Observe y registre el desempeño del estudiante durante la implementación de las estrategias didácticas con recursos interactivos. Marque con una "X" si cumple o no con la destreza mencionada.

Tabla 15 Lista de cotejo

Criterio	Sí	No
El niño/a muestra interés y entusiasmo por utilizar los recursos interactivos.		
El niño/a comprende las instrucciones y objetivos de las actividades interactivas.		
El niño/a participa activamente en las actividades interactivas.		
El niño/a amplía su vocabulario y mejora su pronunciación al usar los recursos interactivos.		
El niño/a desarrolla su comprensión auditiva y habilidades de escucha al usar los recursos interactivos.		
El niño/a mejora su capacidad para expresarse oralmente de manera clara y fluida al usar los recursos interactivos.		
El niño/a muestra un mayor interés por la lectura y la escritura después de usar los recursos interactivos.		
El niño/a demuestra una mayor confianza en sus habilidades lingüísticas después de usar los recursos interactivos.		
El niño/a disfruta del proceso de aprendizaje y se siente motivado para aprender más sobre el lenguaje al usar los recursos interactivos.		

Recomendaciones:

Firma del docente: _____

Fecha: _____





Anexos 3: Formato de Validación de la propuesta

Validación de la propuesta

Estimado especialista agradecemos su disposición para la validación de la propuesta pedagógica denominada: **Uso de Microsoft Teams para incorporar recursos didácticos interactivas para el desarrollo del aprendizaje del lenguaje oral en niños del nivel inicial.** A continuación, se presentan una serie de criterios de evaluación que servirán para la validación de la propuesta, su revisión y corrección.

Nombres y apellidos del especialista:

Grado académico:

Título de cuarto nivel:

Criterio	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
La propuesta cumple con los contenidos establecidos por el currículo nacional			
La propuesta es coherente con los objetivos establecidos			
La propuesta es pertinente a los resultados del diagnóstico			
La propuesta tiene una estructura didáctica adecuada y clara			
La propuesta establece criterios de evaluación claros y pertinentes			

Observaciones:

Veredicto:

Aprobada:

Aprobada con correcciones:

No aprobada:

Firma:

Cédula:





TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)

Nombre y Apellidos
Presidente

Nombre y Apellidos
Secretario (a)

Nombres y Apellidos
Profesor (a) tutor (a)
del Proyecto de Titulación