UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de

Educación Especial

Itinerario Académico en: Logopedia

Desarrollo del componente léxico semántico del lenguaje de un estudiante con trastorno del espectro autista

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Especial

Autor

Mayra Alexandra Cumbe Guayllasaca

Autor

Evelyn Johanna Saca Loja

Autor

Luisa Bibiana Siavichay Calderón

Tutor

Luisa Patricia Ramon Pacurucu

Azogues - Ecuador

Febrero, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Agradecimiento y dedicatoria

Quiero agradecer a Dios, que me ha guiado incondicionalmente en todo momento, brindándome la fortaleza necesaria para enfrentar los retos, desafíos y superar las adversidades. Este logro sin duda es el reflejo de su poyo divino.

Dedico este logro a mi esposo, Edgar por su apoyo inquebrantable, por creer en mí incluso cuando las fuerzas flaqueaban y por ser mi refugio en los momentos de estrés y duda. A mi hijo, Anderson mi mayor motivación, el regalo más hermoso que la vida me ha dado. Gracias por llenar mis días de alegría, por ser mi fuente constante de energía y a mi madre, Zoila cuyo amor incondicional y sabiduría han sido la base sobre la que he construido mis sueños.

Agradezco a mis compañeras, Evelyn y Bibiana, con quienes he tenido el privilegio de compartir gran parte de mi formación académica. A lo largo de este camino lleno de desafíos y logros, nos hemos apoyado mutuamente en cada paso y esta tesis la hemos trabajado juntas con una colaboración constante.

Asimismo, agradezco profundamente a mi tutora, Mgtr. Patricia Ramon, quien con sus experticias ha sido una guía fundamental en este proceso. Su apoyo y conocimiento nos ha orientado y enriquecido en cada paso, siempre brindándonos la motivación y confianza para seguir adelante.

- **Mayra Cumbe**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Agradecimiento y dedicatoria

Agradezco a Dios, por ser mi apoyo constante, mi guía y fortaleza, porque todos los días ví tu mano obrar en mi vida, desde los detalles más pequeños hasta en las pruebas más difíciles. Gracias Padre celestial por permanecer conmigo, y por tu amor inmerecido que me cobija día con día.

Dedico este logro a mi padre César, el hombre más valiente y resiliente que conozco, gracias viejito por cuidarme, por quererme y por confiar firmemente en mí, tus palabras fueron siempre mi motor para avanzar, eres mi ejemplo más grande. A mí madre Soledad, mujer sabía y de corazón grande, gracias por sostenerme porque sin tu impulso, sin tus abrazos, sin tu amor jamás hubiese podido cumplir mis metas, te agradezco, porque a pesar de que tenías una batalla más difícil, nunca te diste por vencida y me has demostrado que a pesar de todas las circunstancias siempre hay que encontrar la manera de avanzar.

También agradezco a Diana y Michelle mis tesoros más grandes, les debo todas mis sonrisas, mis ganas de salir adelante, mi energía para nunca rendirme, son el mayor regalo que Dios me ha dado. Y a toda mi familia, por sus palabras de aliento, y las innumerables veces que me han salvado.

Asimismo, para todas aquellas personas que caminaron junto a mí en esta etapa: a mis compañeras y mejores amigas, Mayra y Bibiana, gracias por ser luz en mi vida, sin ustedes no hubiese podido lograrlo, compartimos algo más que interminables horas de estudios, compartimos un pedacito de nuestras vidas; a Salomé, por tu amistad sincera y por dejarme conocer más de Dios a través de ti y a mi segunda mamá, Jenny, por su amor inquebrantable, su confianza y ayudarme a encontrar mi camino

- Evelyn Saca

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Agradecimiento y dedicatoria

A Dios, quien ha sido mi luz en los momentos de oscuridad, mi fuerza y mi refugio en cada desafío. Sin su guía y amor infinito, este camino habría sido imposible.

A mi madre, Clara, porque su amor, su fortaleza y su ejemplo de valentía han sido mi mayor inspiración. Gracias, mamá, por tu apoyo incondicional, por ser mi refugio en los momentos difíciles y por enseñarme, con tu propia lucha, que rendirse nunca es una opción.

A mi padre, Jorge, quien ahora me cuida desde el cielo. Aunque no pueda verte, sé que tu amor y tu orgullo me acompañan en cada logro. Te llevo siempre en mi corazón.

A mis hijos, Gael y Dayana, mi mayor tesoro, mi razón de ser, mi motor incansable. Por ustedes he dado lo mejor de mí, por ustedes no he rendido. Espero que este esfuerzo les enseñe que los sueños se cumplen con dedicación y amor.

A mi compañero de vida, Francisco, quien en este corto tiempo se ha convertido en un pilar fundamental para no rendirme. Tu apoyo incondicional y tu infinita comprensión han sido mi refugio en los momentos difíciles y mi impulso para seguir adelante. Gracias por caminar a mi lado.

Y a mis compañeras, Evelyn y Mayra, con quienes compartí no solo largas horas de trabajo, sino también ilusiones, retos, aprendizajes y una gran amistad. Gracias por su apoyo, su paciencia y por demostrar que juntas podíamos superar cualquier obstáculo. Sin ustedes, este camino no habría sido el mismo.

- **Luisa Siavichay**

Resumen:

La presente investigación se centra en el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con trastorno del espectro autista grado dos, quien enfrenta desafíos en la comunicación debido a su vocabulario limitado, una comprensión restringida de palabras y su significado. En correspondencia con la problemática, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo contribuir al desarrollo del componente léxico semántico en un estudiante con trastorno del espectro autista grado dos de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz? Conforme a la interrogante se formula el siguiente objetivo general: Proponer una guía de actividades basada en la gamificación para el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con trastorno del espectro autista grado dos, de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz. Se abordan distintos autores que definen el TEA, el componente léxico semántico, el vocabulario y la comprensión en niños con autismo. Se utilizó el enfoque cualitativo, empleando el método de investigación acción, para la recolección de información se emplearon técnicas como la entrevista y la observación, con instrumentos como el diario de campo, la guía de observación y la guía de preguntas. Posteriormente, se analizó la información obtenida mediante la técnica de la triangulación y como resultado del análisis, se determinó que el estudiante presenta varias dificultades en el desarrollo del componente léxico semántico, por lo que, surge la necesidad de diseñar una propuesta de intervención enfocada en el desarrollo del componente léxico semántico, mediante la gamificación, con una secuencia de actividades creativas e innovadoras que permitan responder a la necesidad del estudiante, desde un enfoque inclusivo. El resultado investigativo evidencia que, la implementación de la guía de actividades basada en la gamificación, tuvo un impacto positivo en el desarrollo del componente léxico semántico del estudiante. Así pues, se logró un incremento significativo en el vocabulario del estudiante, pues nombró con éxito casi en su totalidad las palabras que se le instruyó, posteriormente separó estás palabras en distintas categorías semánticas según correspondían y finalmente, pudo establecer la relación “nombre-objeto-uso” lo que permitió que a más de enriquecer su léxico pueda utilizar los distintos objetos que se le instruyeron, mejorando de esta manera el desarrollo en distintos aspectos de su vida.

Palabras claves: Componente léxico semántico, Trastorno del Espectro Autista (TEA), guía de actividades, gamificación.

Abstract:

This research focuses on the development of the semantic lexical component in a child with grade two autism spectrum disorder, who faces challenges in communication due to his limited vocabulary, a restricted understanding of words and their meaning. In correspondence with the problem, the following research question arises: How can we contribute to the development of the semantic lexical component in a student with grade two autism spectrum disorder at the Agustín Cueva Tamariz Specialized Educational Unit? According to this question, the following general objective is formulated: To propose a guide of activities based on gamification for the development of the semantic lexical component in a child with grade two autism spectrum disorder at the Agustín Cueva Tamariz Specialized Educational Unit. Various authors who define ASD, the semantic lexical component, vocabulary, and comprehension in children with autism are addressed. A qualitative approach was used, employing the action research method, to collect information using techniques such as interviews and observation, with instruments such as a field diary, an observation guide, and a question guide. Subsequently, the information obtained was analyzed using the triangulation technique and as a result of the analysis, it was determined that the student presents several difficulties in the development of the semantic lexical component, therefore, the need arises to design an intervention proposal focused on the development of the semantic lexical component, through gamification, with a sequence of creative and innovative activities that allow responding to the student's needs, from an inclusive approach. The research result shows that the implementation of the activity guide based on gamification had a positive impact on the development of the student's semantic lexical component. Thus, a significant increase in the student's vocabulary was achieved, as he successfully named almost all of the words he was taught, subsequently separating these words into different semantic categories as appropriate and finally, he was able to establish the "name-object-use" relationship, which allowed him to enrich his vocabulary and use the different objects he was taught, thus improving his development in different aspects of his life.

Keyword

Semantic lexical component, Autism Spectrum Disorder (ASD), activity guide, gamification.

Índice del Trabajo

INTRODUCCIÓN 1

Capítulo 1. Marco Teórico 13

Fundamentos teóricos sobre el trastorno del espectro autista y el componente léxico semántico. 13

1.1 TEA (Trastorno del espectro autista) 13

1.1.2 Lenguaje en niños con TEA 16

1.1.3 Barreras para el aprendizaje y la participación en niños con TEA 17

1.2 Componente léxico semántico 19

1.2.1 Componente léxico semántico en niños con TEA 20

1.2.2 Adquisición del lenguaje centrado en el componente léxico semántico en niños con TEA. 21

1.2.3 Vocabulario en niños con TEA. 22

1.2.4 Comprensión del significado de las palabras en niños con TEA. 23

1.3 Métodos de intervención posible para desarrollar el componente léxico semántico en niños con TEA 24

1.3.1 Aprendizaje basado en el juego 25

1.3.2 Trabajo colaborativo 25

1.3.3 Gamificación como estrategias educativas en niños con TEA 26

Capítulo II: Marco metodológico: 28

Caracterización del trastorno del espectro autista y el desarrollo del componente léxico semántico 28

2.1 Paradigma de la Investigación 29

2.2 Tipo de investigación 29

2.3 Enfoque de la Investigación 29

2.4 Método de la investigación cualitativa 30

2.5 Fases de la Investigación-acción 30

2.5.1 Fase de preparación 30

2.5.2 Fase de construcción de un plan de acción 31

2.5.3 Fase de acción transformadora 31

2.5.4 Fase de reflexión, interpretación e integración de resultados y replanificación 32

2.6 Operacionalización de categorías 32
2.7 Técnicas e instrumentos para la recolección de información 35
2.7.1 Observación 35
2.7.2 Entrevista 35
2.7.3 Diario de campo 35
2.7.4 Guía de observación 36
2.7.5 Guía de preguntas 36
2.9 Técnicas de procesamiento de información 36
2.9.1 Triangulación 36
2.8.2 Guía de observación 39
2.10 Resultados obtenidos en la triangulación 49
Capítulo III Guía de actividades basada en la gamificación para contribuir en el desarrollo del componente léxico semántico en un estudiante con TEA. 52
3.1 Introducción 52
3.2 Justificación 54
3.3 Fundamentación teórica 56
3.3.1 Beneficios de la gamificación en la educación 57
3.3.2 Elementos de la gamificación 57
3.3.3 Guía de actividades 58
3.4 Metodología para la aplicación de la propuesta 58
3.5 Descripción de la propuesta según los elementos de la gamificación 58
3.5.1 Dinámicas 59
3.5.2 Mecánica 59
3.6 Apoyos para la aplicación de la propuesta 61
3.8 Orientaciones para la aplicación de las actividades de la propuesta 62
3.9 Guía de actividades para el desarrollo de la propuesta 64
3.10 Resultados de la aplicación de la propuesta 106
4. Conclusiones 107
Recomendaciones 110
Referencias 114
Anexos 128

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

INTRODUCCIÓN

El lenguaje constituye la base esencial para el desarrollo integral de las personas y la sociedad. Es un proceso a través del cual se obtienen conocimientos, valores y actitudes que facilitan el desarrollo personal como profesional. Esto permite ampliar las habilidades críticas, analíticas y creativas, así como la efectividad en la comunicación y la capacidad para trabajar en conjunto. En este sentido, el lenguaje es un elemento indispensable para desarrollar una comunicación efectiva en todas las áreas en las que se encuentra el individuo, ya que le permite interactuar con otras personas, logrando satisfacer necesidades, comunicar experiencias y emociones.

Como se mencionó anteriormente, el lenguaje es importante para todas las personas tanto para la comunicación como para el desarrollo cognitivo. Sin embargo, existen diversos factores que pueden alterar el desarrollo y funcionamiento normal del lenguaje. Las personas con trastornos del lenguaje, Discapacidad Intelectual o trastornos del neurodesarrollo, se ven afectados de forma significativa en su capacidad para expresarse, comunicarse o comprender adecuadamente la información. Por ello, el presente trabajo se centra en el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con TEA, analizando cómo su habilidad para adquirir, utilizar palabras y significados puede verse impactada. De esta manera, en los siguientes párrafos, se profundiza conceptos claves para comprender esta problemática, tales como, el lenguaje en niños con autismo y el componente léxico semántico, profundizando cómo estos componentes se relacionan y afectan su comunicación.

En principio, es importante entender qué es el Trastorno del Espectro Autista (TEA), acorde a Escobar et al. (2023) es un trastorno del neurodesarrollo que influye en el crecimiento de algunos individuos, provocando alteraciones en la interacción social, dificultades en la comunicación verbal y no verbal, actividad imaginativa ilimitada. Una de las características propias del TEA es que presentan intereses y actividades restringidas o repetitivas. Además, este trastorno se manifiesta de diversas maneras y grados de intensidad, lo que implica que las personas con este trastorno, pueden enfrentar distintos tipos de dificultades y necesidades específicas. Debido a que cada individuo con TEA muestra un conjunto singular de fortalezas y debilidades, es esencial ofrecer apoyos que maximicen sus capacidades sociales y comunicativas.

Con referencia al lenguaje en niños con TEA, Alcalá y Ochoa (2022) plantean que este se ve limitado debido a que este trastorno del neurodesarrollo se caracteriza por déficits persistentes en la comunicación e interacción social. Además, de patrones de conducta repetitivos, comportamientos comunicativos no verbales, poco comunes utilizados para la interacción y la falta de habilidad para establecer, mantener y comprender las relaciones. Sumado a esto, Baron-Cohen y Bolton (1998) (como se citó en Moliné, 2019) mencionan que, entre las dificultades presentes en el desarrollo del lenguaje en niños con TEA, se encuentran deficiencias en varios componentes del lenguaje, tales como el fonético-fonológico, morfosintáctico, pragmático y léxico-semántico.

En cuanto al componente léxico-semántico, está integrado por dos partes: por un lado, el léxico, que estudia las palabras y expresiones utilizadas por un grupo de personas en una región, es decir hace referencia al vocabulario que posee una persona; por otro lado, la semántica analiza el significado de las palabras y su uso en situaciones concretas. De acuerdo con Casado (2021) El componente léxico semántico hace referencia al repertorio de palabras que maneja una persona, el significado que le atribuye y cómo se usa para construir frases que sean correctamente comprendidas por el interlocutor.

Es así que, la presencia de falencias en el componente léxico semántico afecta a los niños con TEA, ya que presentan ciertas limitaciones en el uso de las palabras en torno a eventos o situaciones concretas. Además, enfrentan dificultades para comprender mensajes verbales, ya que les resulta complicado interpretar el significado implícito de las palabras, lo que les impide entender ironías, metáforas y otros matices del lenguaje. De modo que, este componente está directamente relacionado con el vocabulario del individuo, la capacidad para expresarse en las oraciones, las relaciones que se establece y el significado que atribuye a las palabras que emplea (Alfaro y Sigueñas, 2023).

Asimismo, Juillerat et al. (2015) plantean que, si este componente se ve alterado en niños con TEA puede tener un impacto negativo en sus habilidades de comunicación e interacción social. Esta dificultad para comprender instrucciones o indicaciones puede afectar su comportamiento, su capacidad para relacionarse socialmente, su habilidad para expresar sus ideas y pensamientos de forma precisa, ocasionando problemas en el proceso de lectoescritura en el ámbito educativo. Por lo tanto, es fundamental trabajar en el desarrollo

del componente léxico semántico en niños con TEA para mejorar sus habilidades comunicativas y sociales.

En tal sentido, para comprender la importancia de abordar el componente léxico semántico en niños con TEA verbales se ha indagado varios estudios que abordan la problemática relacionada con este tema, a nivel internacional, latinoamericano, nacional y local.

En primer lugar, se presentan estudios de referentes internacionales que abordan el componente léxico semántico en niños con TEA. Estos estudios coinciden en señalar las dificultades que presentan los niños para comunicarse. Para abordar estas dificultades, los autores proponen sesiones de intervención con el uso de la tecnología y con estrategias didácticas que permitan ampliar el vocabulario y mejorar la comunicación. A continuación, se detallan estas investigaciones.

En una investigación realizada en España, Fernández et al. (2021) mencionan que los niños con TEA que a lo largo de su desarrollo han logrado comunicarse verbalmente manifiestan dificultades en el lenguaje, presentando limitaciones lingüísticas, tanto en la comprensión como en la expresión del mismo. En específico, el perfil particular de los niños con dificultades en la comunicación se caracteriza por utilizar un vocabulario muy limitado. Además, los niños suelen experimentar dificultades en la pronunciación, la estructuración de oraciones y tienden a manejar un léxico reducido. De modo que, plantean sesiones de intervención dentro y fuera del aula. Estas sesiones se desarrollaron mediante la gamificación con el uso de audiolibros, juegos virtuales y libros interactivos. Todo ello orientado a los intereses del niño, que en este caso fue la temática de Jurassic Park, lo que permitió mayor implicación del estudiante dentro de la intervención.

Así también en España, Pérez (2018) menciona que los niños autistas verbales manifiestan limitaciones comunicativas que se exteriorizan en las dificultades para codificar el significado relevante en situaciones conversacionales. De esta manera, se hace referencia a las alteraciones que se presentan en el componente léxico semántico, ya que existe una deficiencia en la integración de vocabulario en los discursos comunicativos. De este modo, el autor desarrolló un programa de intervención dirigido a un niño de nueve años con TEA, con

el objetivo de aumentar su vocabulario, se llevó a cabo cinco sesiones en el aula y cinco en una granja. Las sesiones realizadas en la granja, se estableció contacto directo con los caballos; obteniendo como resultado, un incremento del vocabulario en los dos contextos, con una ligera prevalencia en la adquisición de palabras en el contexto escolar.

Así también en España, Montes (2021) analiza las distintas etapas de la adquisición del lenguaje en niños con TEA, priorizando la investigación sobre el desarrollo del componente léxico semántico. La autora menciona que los niños con TEA enfrentan dificultades para adquirir un desarrollo lingüístico adecuado debido al poco estímulo familiar y a diferentes condicionamientos sociales. Esto dificulta la adquisición del vocabulario acorde a su edad. Por lo tanto, Montes propone una estrategia didáctica que se basa en uso de un diccionario temático infantil que permita a los niños aprender nuevo vocabulario de forma lúdica.

En segundo lugar, se abordan investigaciones latinoamericanas relacionadas al componente léxico semántico. Los autores destacan la necesidad de intervenir pedagógicamente en el aula para favorecer un desarrollo adecuado del lenguaje, así también, se resalta la importancia de la implicación de la comunidad educativa para obtener resultados favorables. A continuación, se exponen dichos estudios.

En Uruguay, Moliné (2019) aborda el lenguaje y la comunicación de los niños con TEA con la finalidad de identificar los diferentes factores alterados en el desarrollo del niño poniendo énfasis en los componentes del lenguaje. En relación al componente léxico semántico, se plantea la necesidad de ampliar el vocabulario y fomentar habilidades de descripción, con la finalidad de favorecer el desarrollo del lenguaje y enriquecer sus recursos comunicativos. Por tanto, la propuesta que se emplea en esta investigación es una intervención psicopedagógica en el aula. Centrándose en el componente léxico semántico el autor propone una agenda visual para que domine la categorización semántica, incremente el vocabulario y desarrolle habilidades de comunicación descriptiva.

Así también en México, en la investigación desarrollada por González (2017) menciona que el lenguaje, tanto expresivo como receptivo se encuentra afectado en gran medida en niños con trastorno del espectro autista, específicamente en el componente

pragmático y semántico. Por lo tanto, en la investigación, el autor plantea una intervención a través del juego haciendo uso de distintos materiales lúdicos que sean de interés del niño. También se apoya en el trabajo colaborativo en el desarrollo de las sesiones, puesto que en varias de ellas se solicita que los padres de familia sean partícipes del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En Colombia, Guerrero (2021) menciona que el aspecto comunicativo en niños con TEA se convierte en una barrera, ya que son dificultades que enfrentan diariamente. Pues la limitación en la expresión oral, el escaso vocabulario, la falta de comprensión limitan su participación. De modo que el autor propone la necesidad de que el docente brinde apoyos adicionales dentro del aula como el diseño de actividades artísticas basadas en el dibujo y la pintura para favorecer la comunicación de los estudiantes.

En tercer lugar, se exponen investigaciones a nivel nacional. Los autores coinciden en la intervención mediante plataformas virtuales y programas guiados para incrementar el vocabulario en niños con TEA. A continuación, se presenta la información de estos estudios.

En Guayaquil, Jones (2017) señala que en niños con TEA es evidente la falta de sociabilidad, las dificultades en la conducta y la carencia del lenguaje y comunicación. Como resultado se ven afectados los componentes del lenguaje. Al abordar el componente léxico semántico, se hace referencia que los niños con autismo no son capaces de establecer relaciones intersubjetivas y mantienen un escaso vocabulario. Por lo tanto, esta investigación plantea propiciar la inclusión social y educativa de niños con trastorno del espectro autista, a través de una intervención específica en el lenguaje.

Así también en Quito, Medranda (2023) describe cómo promover el desarrollo del lenguaje expresivo en niños con TEA, centrándose en el enfoque léxico. Esta investigación está siendo llevada a cabo por un grupo específico de investigadores que proponen estrategias para facilitar la adquisición de vocabulario y mejorar las habilidades comunicativas, mediante programas de acompañamiento guiados.

Del mismo modo, en Guayaquil, en la investigación realizada por Campoverde y Cuenca (2023) señalan la importancia de las habilidades comunicativas, como la comprensión, la expresión y el uso de un vocabulario amplio para facilitar la comunicación

efectiva en niños con TEA. Asimismo, destacan que la intervención temprana en torno al desarrollo del lenguaje es fundamental. Por lo tanto, esta investigación propone la creación de recursos didácticos con materiales tangibles y digitales, debido a que, estos recursos permiten a los niños asociar las imágenes con el lenguaje, participar activamente y potenciar la interacción y la comunicación.

Por último, se presentan investigaciones de carácter local. Los autores resaltan la importancia del uso de material didáctico para la intervención en el desarrollo del componente léxico semántico en niños con TEA. En los párrafos posteriores se escribe a detalle estas investigaciones.

En Azogues, en la investigación realizada por Angamarca y Mendieta (2022) mencionan que el desarrollo del lenguaje es una de las afectaciones más notorias en niños con trastorno del espectro autista, al mencionar el desarrollo del lenguaje incide específicamente en los componentes del mismo, como lo es el componente léxico-semántico que alude a la comprensión y expresión del lenguaje, asimismo a la comprensión de los significados de las palabras. Los autores plantean un programa de intervención logopédica con un enfoque artístico. Dentro del desarrollo de las actividades hacen uso de material didáctico y elementos virtuales como videos, Quizz, entre otros.

De igual manera, en Azogues, Guzhñay y Pesantez (2022) mencionan que las alteraciones del lenguaje y de la comunicación en niños con TEA puede ser evidenciada en las deficiencias que presentan en los componentes del lenguaje como el nivel, fonético-fonológico, léxico-semántico, morfosintáctico y pragmático, además en las limitaciones para expresarse, el aislamiento, su manera de estar centrado en sí mismo todo esto es muy variable en cada caso y depende mucho de los momentos progresivos de cada niño. Es así que los autores proponen una estrategia de intervención logopédica para mejorar el desarrollo del lenguaje con actividades que impliquen el uso de material didáctico y la ayuda del contexto del niño para satisfacer las necesidades básicas de comunicación que aporten a la vida diaria del niño.

Asimismo, en Azogues, Sánchez y Urgiles (2020) plantean que dentro de las características del componente léxico semántico se encuentra la organización del lenguaje, la

coherencia del mismo y la relación del significado de las palabras. Los autores plantean que una adecuada intervención logopédica contribuye significativamente a facilitar la comunicación lingüística. Por lo que desarrollan un programa de intervención logopédica con actividades dirigidas al enriquecimiento del vocabulario con apoyo visual y material didáctico.

A través del abordaje de las investigaciones, los autores coinciden en la existencia de problemas significativos en el desarrollo del componente léxico semántico en niños con TEA, enfatizando en su vocabulario limitado, escasa codificación del significado de las palabras, limitación en la compresión y uso de conceptos. Además, se enfrentan a desafíos como el aislamiento y la limitación para expresarse lo que restringe su interacción social. Por lo que, se evidencia la necesidad de estimular y contribuir al desarrollo del componente léxico semántico, con la implementación de actividades lúdicas y tecnológicas en pro de mejorar la comunicación y la interacción social. Debido a que esto permitirá que puedan expresar sus ideas, opiniones y necesidades; es decir, participar de manera efectiva en su entorno social y alcanzar un mayor grado de independencia y autonomía.

A continuación, se detallan aspectos generales de la unidad educativa, donde se realizó esta investigación, como su visión, misión, número de estudiantes y docentes, el nivel educativo que ofrece, y otros detalles relevantes que describen la institución.

La presente investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz. Conforme el Proyecto Educativo Institucional la misión del centro escolar es educar a niños, niñas y adolescentes con discapacidad intelectual y TEA. Esta institución brinda educación y atención integral, considerando la individualidad y potencialidad de los estudiantes. Entre sus funciones, brinda acompañamiento académico funcional, comportamental, social, cultural, deportivo y ambiental. Los profesionales están capacitados, comprometidos con la calidad y calidez, trabajan de acuerdo a una propuesta curricular con perspectiva ecológica funcional, para que los educandos alcancen su autonomía e independencia en los núcleos tanto a nivel familiar y social.

Mientras que, su visión se orienta a ser la Unidad Educativa Especializada que forme a estudiantes con autonomía e independencia para desenvolverse en sus diferentes contextos,

con valores y principios en un ambiente educativo de calidad y calidez, con la corresponsabilidad de la comunidad educativa.

La práctica preprofesional correspondiente al noveno ciclo de Educación Especial del itinerario de Logopedia, se efectúa en la modalidad presencial en la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz, ubicada en la ciudad de Cuenca en la parroquia Huayna Cápac perteneciente a la provincia del Azuay. La incorporación a esta institución se da gracias al desarrollo de las prácticas pre profesionales del séptimo - noveno ciclo de la carrera de Educación Especial de la Universidad Nacional de Educación (UNAE).

La Unidad Educativa es de tipo fiscal, el nivel educativo que oferta va desde el nivel inicial hasta Bachillerato, con la modalidad presencial, en la jornada matutina y vespertina, cuenta con dos áreas de atención, una de discapacidad intelectual y otra de autismo. La nómina de la institución consta de 32 docentes, 25 mujeres y 7 hombres, y 169 estudiantes en total.

Esta investigación se lleva a cabo específicamente en el aula de 7º “B” del programa de autismo, la misma que se encuentra conformada por un total de 4 estudiantes, 1 mujer y 3 hombres en un rango de edad de 11-13 años. Se centra en un estudiante de 11 años denominado J. C., de acuerdo a la ficha psicopedagógica presenta un diagnóstico de TEA grado dos, con un porcentaje del 40%, tiene oralidad, aunque aún se encuentra desarrollando su lenguaje. Tras la observación se evidencia que confunde y no conoce el significado de ciertas palabras, incluso en ocasiones las pronuncia de manera incompleta, esperando que personas de su entorno completen las frases que menciona, su vocabulario no es muy amplio y le cuesta mencionar objetos comunes del medio, repite frases, tiene dificultad para diferenciar palabras similares, además le resulta complicado agrupar palabras en categorías, pues no relaciona manzana con fruta o perro con animal y presenta un gran desafío para participar en las conversaciones debido a su escaso vocabulario.

En el ámbito académico J., se encuentra iniciando el aprendizaje de la lectoescritura, la meta de su docente es que aprenda a leer, debido a que muestra interés para lograrlo. Constantemente práctica las vocales y las bisílabas, mencionando un ejemplo de cada una (a de árbol; ma de mamá). J. tiene desarrollada su motricidad fina, dado que no tiene dificultad

para sostener el lápiz, lo hace de manera adecuada, así también realiza actividades que impliquen el uso de la pinza digital sin inconvenientes.

Respecto a sus intereses en el aprendizaje se puede destacar que presta mayor atención cuando se presentan actividades kinestésicas, le gusta armar rompecabezas, se muestra activo y dispuesto a seguir aprendiendo puesto que participa en clase y se interesa por los temas que desconoce. Esta actitud positiva y proactiva hacia el aprendizaje es un indicador claro de su potencial para continuar desarrollándose académicamente.

En cuanto a su conducta, J. generalmente no presenta crisis, pero en las ocasiones que ocurren, suele ser agresivo tanto con la docente como con sus compañeros. Se observa que tales crisis suelen surgir cuando el estudiante no cumple una orden o no la entiende, siendo esta la principal causa de su comportamiento disruptivo. Esta reacción parece señalar frustración al no poder expresar sus necesidades y al no comprender los mensajes de otros. No obstante, es importante resaltar que, una vez que se calma, el estudiante muestra la capacidad de reflexionar sobre su conducta y manifestar arrepentimiento, lo que cual es un aspecto positivo que permitirá guiar la mejora de su comportamiento en el aula.

Tras la observación, se evidencia que es crucial que el estudiante desarrolle en mayor medida el componente léxico-semántico. Esto es fundamental para mejorar su interacción con el entorno que lo rodea, además, permitirá que J. adquiera mayor autonomía al proporcionarle las herramientas necesarias para comunicarse de manera más efectiva. Conforme a lo antes mencionado se plantea la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo contribuir al desarrollo del componente léxico semántico en un estudiante con trastorno del espectro autista del 6º año de Educación Básica de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz, en el periodo 2023-2024?**

Para dar solución a esta problemática se establecen los siguientes objetivos.

Objetivo general:

- Proponer una guía de actividades basada en la gamificación para el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con trastorno del espectro autista grado

dos, del 6º año de Educación Básica de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz en el periodo 2023-2024.

Objetivos específicos:

1. Determinar fundamentos teóricos sobre el componente léxico semántico y el trastorno del espectro autista.
2. Caracterizar el componente léxico semántico de un estudiante del 6º año de Educación Básica de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz en el periodo 2023-2024.
3. Diseñar una guía de actividades basada en la gamificación para el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con trastorno del espectro autista grado dos, del 6º año de Educación Básica de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz en el periodo 2023-2024.
4. Aplicar la guía de actividades basada en la gamificación para el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con trastorno del espectro autista grado dos, del 6º año de Educación Básica de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz en el periodo 2023-2024.
5. Evaluar la propuesta de la guía de actividades basada en la gamificación para el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con trastorno del espectro autista grado dos, del 6º año de Educación Básica de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz en el periodo 2023-2024.

En los párrafos posteriores se presenta la relevancia, factibilidad, pertinencia, los beneficios y el aporte de la presente investigación a la comunidad educativa.

La relevancia de la investigación se centra en abordar el desarrollo del componente léxico semántico en niños TEA, puesto que es un factor que se ve afectado desde la infancia incluso cuando el niño adquiere el lenguaje oral persisten varias falencias en este componente. Por ejemplo, muchos niños no poseen un vocabulario amplio, lo cual le impide encontrar las palabras correctas en una conversación, por lo que, enfrentan problemas en la comprensión de significados. De modo que, abordar el componente léxico semántico es de suma importancia para mejorar la interacción del estudiante con sus pares, mejorar la comprensión

de palabras y conceptos, lo que permitirá mantener conversaciones fluidas y adecuadas, así como transmitir sus intereses de forma efectiva, reduciendo el nivel de ansiedad y frustración que puede llegar a sentir al no mantener una comunicación efectiva.

La factibilidad del caso se logra gracias a los convenios establecidos entre la Universidad Nacional de Educación y el Ministerio de Educación. Estos acuerdos permiten la apertura de las prácticas preprofesionales en la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz, además de contar con la colaboración de directivos y docentes que facilitan el acceso a revisar los recursos informativos institucionales como el PEI y datos estudiantiles como la ficha psicopedagógica del estudiante, lo que ha permitido conocer a detalle el campo donde se desarrolla la investigación.

En este sentido, al contribuir con el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con TEA, brinda varios beneficios como, el manejo de un vocabulario amplio y variado, la construcción de una base léxica para posteriormente usarla en frases largas y complejas, mejora la comprensión del significado de las palabras. Como resultado, beneficiará a J. promoviendo su participación, dado que, al contar con un repertorio amplio de su léxico, el niño se siente motivado para interactuar y relacionarse con sus compañeros.

La presente investigación es pertinente, a la malla curricular de la carrera de Educación Especial y al itinerario de Logopedia, debido a que responde a una necesidad real de un estudiante de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz, en donde se realizaron las prácticas preprofesionales. Además, se enmarca en la línea de investigación *Educación inclusiva para la atención a la diversidad*, con su respectiva sublínea de investigación “Estrategias curriculares y didácticas para la atención a la diversidad”. De esta manera no solo se responde a la línea de investigación, también permite la implementación de estrategias efectivas para responder a las necesidades presentes en el contexto educativo.

El aporte de esta investigación, es presentar una guía de actividades basada en la gamificación para contribuir con el desarrollo del componente léxico semántico, pues al incorporar estrategias como la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, se promueve la motivación intrínseca del estudiante, el aprendizaje dinámico e interactivo, se fomenta la resolución de problemas y se genera un aprendizaje significativo. Al aplicar estas estrategias dirigidas al desarrollo del componente léxico semántico del estudiante, se pretende

fomentar su participación activa, la comprensión de significados, la ampliación del vocabulario y promover las relaciones sociales que contribuyan a un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo.

Lo novedoso de este trabajo, es utilizar la gamificación como una estrategia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar el desarrollo del componente léxico semántico. Pues la gamificación aplicada desde una perspectiva educativa radica en la personalización de las actividades enfocada en los intereses y habilidades del estudiante. Así también, esta estrategia permite incorporar los elementos del juego como la narrativa, niveles, recompensas e insignias, lo que mantiene al estudiante comprometido y motivado haciendo que el aprendizaje sea una experiencia fructífera y enriquecedora.

La estructura del trabajo de investigación se muestra en el siguiente orden: una introducción, donde se aborda la problemática, objetivo general, objetivos específicos y la justificación. seguido se presentan tres capítulos. En el primer capítulo se describen las principales concepciones teóricas acerca del TEA y la definición del componente léxico semántico.

En el segundo capítulo, se presenta el marco metodológico que corresponde al segundo objetivo específico, el cual se enfoca en caracterizar el trastorno del espectro autista y el desarrollo del componente léxico semántico de un estudiante con TEA. Por tanto, se detalla el paradigma, enfoque y el método de investigación que se abordó durante el estudio, asimismo, se describe la operacionalización de las categorías, técnicas y los instrumentos de recolección de información que fueron utilizados para la investigación, y se especifica los resultados obtenidos mediante la técnica de la triangulación de datos.

En el tercer capítulo, se describe la propuesta, misma que corresponde al tercer objetivo específico y a su vez, da respuesta a la pregunta de investigación. La propuesta planteada para este estudio es una guía de actividades basada en la gamificación para el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con trastorno del espectro autista grado dos.

Finalmente, se presentan los resultados obtenidos mediante la implementación de la propuesta, se detallan los logros o avances alcanzados, también se exponen las conclusiones

derivadas de la investigación que responden a cada objetivo planteado. Del mismo modo, se presentan las recomendaciones para futuras investigaciones o aplicaciones de la gamificación en el contexto escolar. Por último, se incluyen las referencias bibliográficas que han sustentado la investigación, así como los anexos que complementan la información presentada a lo largo del estudio.

Capítulo 1. Marco Teórico

Fundamentos teóricos sobre el trastorno del espectro autista y el componente léxico semántico.

En el primer capítulo se cumple con el objetivo específico uno, el mismo que refiere a determinar fundamentos teóricos sobre el trastorno del espectro autista y el componente léxico semántico. Para ello, se estructura de la siguiente manera: en el primer epígrafe se aborda el concepto de TEA y sus características, el lenguaje en niños con autismo y las barreras de aprendizaje y participación. Seguidamente, en el segundo epígrafe se presenta una definición del componente léxico semántico, también se define el vocabulario y la comprensión del significado de las palabras y se describe el componente léxico-semántico en estudiantes con TEA. Posterior a ello, se presenta el tercer epígrafe, donde se señalan los métodos de intervención posibles para el desarrollo del componente léxico semántico en niños con TEA, como el aprendizaje basado en el juego, el aprendizaje colaborativo y la gamificación.

1.1 TEA (Trastorno del espectro autista)

El autismo, también denominado trastorno del espectro autista (TEA), es un trastorno del neurodesarrollo que afecta múltiples aspectos en la vida de las personas que lo manifiestan, como lo mencionan Vázquez (2020), López (2013) el autismo es un trastorno neurológico que se mantiene durante toda la vida de quien lo presenta. Se manifiesta antes de los tres años de edad con señales de alarma como: un retraso o funcionamiento anormal en el área de la interacción social, falencias en el desarrollo del lenguaje, sensibilidad al ruido, llantos inexplicables y movimientos estereotipados constantes. En consecuencia, las habilidades y desafíos de una persona con autismo son tan únicos como cada individuo, pues

la forma en la que el sujeto percibe su entorno y cómo se desenvuelve e interactúa con el mundo que le rodea es diferente para cada caso.

Otra definición del TEA, de acuerdo a Rojas et al. (2019), Escobar et al. (2023), Vargas y Navas (2012) consideran que es un trastorno del neurodesarrollo, que influye en el crecimiento de algunos individuos provocando alteraciones en la interacción social, dificultad en la comunicación verbal y no verbal, actividad imaginativa empobrecida, así también sus actividades e intereses tienen un carácter restringido y repetitivo.

En el mismo sentido, Reviriego et al. (2022) y Valle et al. (2022) plantean que el TEA es un tipo de trastorno neurológico que afecta a niños y adultos. Aunque no exista una cura para el autismo, la intervención temprana mediante terapias puede mejorar la calidad de vida significativamente en las personas que tienen el trastorno. Es indispensable que las personas con TEA tengan un plan de tratamiento personalizado y multidisciplinario a lo largo de toda su vida, para favorecer el desarrollo de su potencial, su integración social y su calidad de vida.

Es así que, tras abordar diferentes concepciones teóricas sobre la definición de autismo, esta investigación se alinea al concepto de los autores Vázquez y López ya que abordan aspectos cruciales que describen este trastorno. Es fundamental reconocer que el autismo siendo un trastorno del neurodesarrollo con la adecuada atención e intervención puede mejorar la calidad de vida de las personas con TEA.

El TEA se manifiesta en diferentes grados de severidad y variedad dependiendo los niveles del trastorno. Fernández (2016) afirma que, existen diferentes grados del mismo, en primera instancia el grado uno (Trastorno autista), se presenta con falencias en el desarrollo del lenguaje, tendencias al aislamiento, movimientos repetitivos, entre otros. Por otro lado, el grado dos (Autismo regresivo) se manifiesta por la pérdida y evitación del lenguaje, ausencia de interacción social, etc. Por último, en el grado tres (Autismo de alto funcionamiento) se evidencia dificultades para relacionarse con los iguales, comportamientos e intereses rutinarios, entre otras características.

En consecuencia, el TEA es un trastorno complejo y variado, el grado de autismo que presente un individuo está relacionado directamente con el nivel de apoyo que va a requerir

para poder desarrollarse en la sociedad, es así que en el primer grado se puede requerir apoyo, sin embargo pueden alcanzar metas de manera independiente, en el segundo grado es necesario un nivel de atención más intensa y en distintas áreas, finalmente en el grado tres de autismo, el acompañamiento debe ser constante para lograr los objetivos.

El presente estudio está enfocado específicamente en un estudiante con autismo grado dos, es por ello que se profundizará a detalle en las características comunicativas de dicho grado. Según el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica Específico de Autismo y otros Trastornos Graves del Desarrollo, afirman que las personas con autismo regresivo (grado dos), presentan serias alteraciones en el desarrollo de la comunicación social y el lenguaje expresivo, pragmático y comprensivo, de igual manera en todos los componentes del lenguaje, (fonético, morfosintáctico, semántico), presentándose el último con poco entendimiento en bromas, ironías, sentidos figurados, etc. De modo que, los niños con Autismo grado dos, tienen dificultad para mantener y establecer conversaciones, debido a la falencia para interpretar palabras, frases y oraciones, así también la ineficacia del desarrollo de los otros componentes del lenguaje, limita crear situaciones comunicacionales, afectando directamente la interacción social.

1.1.1 Características del TEA

Las principales características de las personas con Autismo dentro del DSM-5 (como se citó en Grosso, 2021) son los déficits persistentes en la comunicación, la interacción social y patrones de comportamiento, intereses o actividades restringidas y repetitivas. Estas son pautas generales que caracterizan el trastorno para diagnosticar el TEA.

De la misma forma, investigaciones de Fonseca et al. (2020) y Jaramillo et al. (2022) mencionan ciertas características fundamentales del TEA como las dificultades en la comunicación, limitaciones en la interacción social, patrones de comportamientos inflexibles y adherencia a rutinas. Asimismo, Alcalá y Ochoa (2022) afirman que el autismo se caracteriza por patrones de comportamiento de tipo restrictivo o repetitivo, limitaciones persistentes para comunicarse y la nula habilidad para desarrollar, mantener y comprender las relaciones.

En este sentido, Medina y Rodríguez (2016) y Castillo y Sánchez (2023) mencionan que dentro de estas características las personas con TEA pueden llegar a tener problemas para comprender el lenguaje de los demás y las señales sociales. De la misma forma, les cuesta mantener el contacto visual. La respuesta ante el llamado de su nombre es muy escasa. Presentan una sensibilidad excesiva a estímulos sensoriales. Muestran comportamientos inflexibles, una adherencia a las rutinas específicas y se enfocan en temas particulares.

Estas características se presentan de manera diversa en cada persona, lo que hace que el autismo sea muy extenso y se considere un trastorno con una amplia gama de manifestaciones y distintos niveles de severidad. Es crucial tener en cuenta que cada individuo con TEA es único y necesita de profesionales para contar con un diagnóstico adecuado y un plan de tratamiento efectivo.

1.1.2 Lenguaje en niños con TEA

Al mencionar el lenguaje en los niños con autismo se alude a las dificultades que se presentan en la comunicación social, en algunos casos el lenguaje es limitado y puede ocasionar obstáculos para la comprensión. Por lo que, Soto (2007), Ballesteros (2018) y Moliné (2019), explican que el problema de comunicación en el autismo es variable, y aunque algunos pueden tener vocabularios amplios, muchos enfrentan dificultades significativas para expresar ideas y mantener conversaciones. Todo lo anterior se da debido a la falta de interés y problemas en el uso del lenguaje, que varían según el desarrollo intelectual y social de cada niño; sin embargo, se enfrentan a dificultades en el uso efectivo del lenguaje afectando la comprensión del significado de palabras y oraciones.

Escobar et al. (2023) y Barajas (2022) comparten el mismo concepto en cuanto al problema de integración de la comunicación verbal y no verbal en niños con autismo, ya que no pueden mantener el contacto visual ni el lenguaje corporal, aunque ciertos niños pueden tener el vocabulario amplio y entablar conversaciones, muchos enfrentan dificultades para entender el sentido de las palabras, incluso utilizan expresiones que carecen de un significado o contexto real, repitiendo secuencias sin comprender su contenido. De esta manera, estos autores reiteran la necesidad de intervenciones adecuadas para fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños con TEA.

El trastorno del espectro autista en el lenguaje se ve afectado en diferentes maneras, como es el retraso del habla, omisión de fonemas, dificultades en la comprensión, la pronunciación, ya que al momento de emitir los sonidos no se articulan correctamente los mismos. Por otro lado, también está el vocabulario escaso o limitado, lo que ocasiona que no exprese pensamientos y emociones de forma clara y directa. Según Moliné (2019), "las principales características del autismo infantil son la baja o nula capacidad de respuesta a las personas, deficiencia en las habilidades comunicativas y respuestas extrañas a diversos aspectos del medio que lo rodea" (p.7). El trastorno de espectro autista varía según su grado, en ciertos casos puede llegar a tener grandes dificultades en su desarrollo del lenguaje, manifestando así un habla ilimitada y obteniendo problemas en su comunicación y en otros casos puede desarrollarse habilidades comunicativas que requieren el apoyo constante para incrementar o mantener estas potencialidades.

1.1.3 Barreras para el aprendizaje y la participación en niños con TEA

Las barreras representan todos los obstáculos que impiden que una persona participe plenamente en un determinado contexto, como la sociedad, la escuela, entre otros. Como se menciona en el índice de inclusión creado por Booth et al. (2000) las barreras para el aprendizaje y la participación hace referencia a las dificultades que experimenta cualquier estudiante. Estas barreras surgen de la interacción entre los estudiantes y sus contextos, las personas, las políticas, las instituciones, las culturas, las circunstancias sociales y económicas que afectan a sus vidas.

En este sentido Booth y Ainscow (2015), San Martín et al. (2020) y López et al. (2014) plantean que las barreras son los elementos contextuales que promueven o restringen procesos de desarrollo inclusivo, vinculados ciertas dimensiones como de culturas, políticas y prácticas inclusivas. *La dimensión de culturas inclusivas,* hace alusión a las relaciones, valores y creencias que están arraigadas en la comunidad educativa. *La dimensión de políticas inclusivas* está relacionada con la gestión del centro y los programas disponibles para implementar cambios en la escuela y *la dimensión de prácticas inclusivas* tiene como base la reflexión del qué y cómo se enseña y aprende en la escuela, abordando la gestión pedagógica y la implementación del currículum en el aula.

Es así que, todas las personas han enfrentado barreras para acceder o participar en algo, sin embargo, estos obstáculos se incrementan para las personas con TEA, como lo plantea Verde (2022), las personas con autismo se enfrentan a varias barreras a lo largo de su vida que les impiden participar plenamente en la comunidad, debido a la falta de ambientes acogedores, comprensibles e inclusivos. Por ejemplo, las escuelas, hospitales, lugares culturales y de entretenimiento suelen ser entornos complicados para ellos, donde les resulta difícil orientarse. El ruido, la multitud, el tráfico, las luces y los olores pueden provocarles malestar y una sobrecarga sensorial que limita su participación activa en la sociedad.

Al comparar las barreras que enfrentan las personas con TEA, con las dimensiones que plantean Booth y Ainscow (2015); San Martín et al. (2020) y López (2014) se infiere que, dentro de la dimensión cultural en el ámbito educativo, predomina la falta de empatía, el poco respeto por la diversidad y la incomprensión de su personalidad. Dentro de la dimensión de políticas, son todas las dificultades que enfrentan los niños con TEA al ingresar al sistema educativo, así también, como la carencia de equipos multidisciplinarios para el apoyo a las necesidades específicas de cada estudiante. Y finalmente en la dimensión de prácticas, se hace referencia a todos los obstáculos pedagógicos que enfrentan, ausencia de estrategias por parte de los profesores para trabajar en el aula, no existen metodologías diversas y en muchas ocasiones se limitan a alejarlos del grupo y darles actividades que no aportan a su autonomía, ni aprendizaje. Así también el factor de la comunicación resulta abrumador para los niños con TEA, puesto que al no poder expresarse efectivamente y no obtener apoyos que les permitan comunicarse, incrementa su frustración y limita en gran medida la participación e interacción en las diferentes actividades de su diario vivir.

Es por ello que, cuando los estudiantes con TEA están escolarizados, se puede apreciar las barreras para el acceso a la educación que enfrentan, no obstante, es responsabilidad de toda la comunidad educativa superar estos obstáculos para garantizar el derecho a una educación de calidad y calidez, libre de trabas que impidan aprender y desarrollarse como individuos autónomos.

A continuación, en el segundo epígrafe se aborda el componente léxico semántico y su desarrollo en niños con TEA, además se presenta las particularidades del vocabulario y la comprensión del significado de las palabras en niños con TEA.

1.2 Componente léxico semántico

Al abordar el componente léxico semántico Lozano (2013), Baron-Cohen y Bolton (1998, como se citó en Moliné, 2019) mencionan que este componente está integrado por léxico y la semántica. Al referirse al léxico, este hace alusión a las palabras y expresiones utilizadas por un conjunto de personas. Por otro lado, la semántica estudia el significado de las palabras con tres puntos clave. El primero, es la denotación que hace referencia al significado estándar de la palabra. El segundo, es la Connotación que se trata de los sentidos secundarios que se puede dar a un término y el tercero son las familias semánticas que hace alusión a las palabras relacionadas con el mismo concepto central.

Asimismo, al referirse a este componente, surge otro concepto según Casado (2021), "el saber expresivo, es decir, el conjunto de conocimientos y destrezas que poseen los hablantes y oyentes para construir e interpretar textos" (p. 420). Por lo tanto, este concepto hace referencia al repertorio de palabras que maneja una persona, el significado que le atribuye y cómo se usa para construir frases que sean correctamente comprendidas por el interlocutor.

En este sentido, Aparici (2019) y Sentis et al. (2009) plantean que el componente léxico semántico unifica el léxico con la semántica para el desarrollo de una comunicación efectiva. Asimismo, los autores plantean que la semántica se refiere a la organización mental del vocabulario y las relaciones entre los significados de las diferentes palabras, la capacidad de producir lenguaje con una referencia semántica adecuada, la comprensión del significado de las palabras, las relaciones de significado que existen entre las unidades lingüísticas y aquello que los usuarios conocen sobre los objetos del entorno. El léxico, por su parte, es el conjunto de palabras que una persona conoce y hacen parte de una lengua (Guarín, 2018) es decir, se complementan, ya que el léxico hace referencia a las palabras, mientras que, la semántica es el significado de las mismas.

Por ende, al analizar diversos conceptos se infiere que el componente léxico semántico brinda el significado a las palabras. Esto permite comprender la relación que está presente entre la palabra y el objeto. Además, facilita la generalización de las palabras conforme su significado, como lo es el caso de animales, colores, países, entre otros. La generalización implica que no es necesario mencionar cada elemento o factor que conforma

una categoría, más bien se puede mencionar en una sola palabra. Es importante recalcar que el sentido o significado de una palabra está inmerso acorde al contexto en el que se la utiliza.

1.2.1 Componente léxico semántico en niños con TEA

Los niños con TEA, pueden presentar dificultades a nivel del componente léxico semántico. Estas se manifiestan de la siguiente manera. Se ve alterada las habilidades simbólicas de representación, limitado uso de palabras en torno a eventos concretos, se generan varias dificultades al momento de interpretar o comprender un mensaje verbal, ya que como lo menciona Baron-Cohen y Bolton (1998, como se citó en Moliné, 2019) "les cuesta acceder a su significado y al componente simbólico de la misma, no comprendiendo las ironías, los chistes complejos, entre otros" (p. 22). Por lo que al escuchar frases con sarcasmos los niños con TEA asimilan como una realidad lo que escuchan.

Alfaro y Sigüeñas (2023) y Juillerat et al. (2015) destacan que los niños con autismo presentan un uso inadecuado del vocabulario y una comprensión limitada de palabras abstractas. Suelen tener problemas para comprender chistes, metáforas e ironías, tendiendo a una interpretación literal del lenguaje. Enfrentan dificultades en la comprensión de narraciones orales y en la memoria verbal de frases. A menudo, asocian una única palabra a cada concepto, lo que dificulta su capacidad para entender palabras polisémicas y captar la intencionalidad del emisor en actos indirectos. La falta de capacidad simbólica e imaginación impide una adecuada comprensión de palabras relacionadas con emociones y sentimientos, llevándolos a centrarse en elementos aislados e irrelevantes del lenguaje, en lugar de en el significado global de los discursos.

Ahora bien, tras analizar las posturas de diferentes autores, se puede inferir que, el componente léxico semántico en niños con TEA, se ve alterado, puesto que presentan un déficit en el conocimiento y el uso del vocabulario debido a las alteraciones en las habilidades comunicativas para procesar la información, lo cual repercute en su comprensión. Así también algunos niños con TEA manejan un vocabulario muy limitado, les cuesta comprender metáforas e ironías; no obstante, con un apoyo adecuado es posible mejorar sus habilidades comunicativas.

Asimismo, pueden experimentar dificultades para seguir indicaciones u órdenes, si bien es cierto la mayoría de niños con TEA presentan estas dificultades en el lenguaje, tanto expresivo como comprensivo, pero si estas limitaciones son tratadas a tiempo con una atención temprana existe la posibilidad de mejorar estos aspectos de forma progresiva, lo cual genera un beneficio para el niño tanto en el ámbito social, familiar y escolar.

1.2.2 Adquisición del lenguaje centrado en el componente léxico semántico en niños con TEA.

Ciertamente el desarrollo del lenguaje empieza desde el nacimiento, en los primeros meses de vida se puede manifestar formas de expresarse antes de pronunciar las primeras palabras mediante el llanto, vocalizaciones y balbuceos, pero en el caso de los niños con trastorno del espectro autista el desarrollo del lenguaje se puede manifestar de forma tardía.

Para Riviére (2000) (como se citó en Barajas, 2022) existen algunas anomalías que presentan los niños con TEA en el desarrollo del lenguaje de los 6 a 60 meses en relación a la competencia lingüística. A los dos meses los niños con un desarrollo del lenguaje normal presentan gorjeo y sonidos vocálicos pero estos factores son ausentes en niños con autismo. A los seis meses los niños con desarrollo normativo inician con los primeros sonidos consonánticos, mientras que los niños con TEA inician con el llanto, el mismo que es de difícil interpretación. A los doce meses los niños sin dificultades del lenguaje mencionan las primeras palabras y gestos para llamar la atención; mientras que en los niños con autismo pueden aparecer las primeras palabras, pero carecen de sentido, además se manifiesta constantemente un llanto inexplicable.

Por consiguiente, en los niños con autismo se presenta un desfase en el desarrollo del lenguaje, siendo que, hasta llegar a los 60 meses los niños con desarrollo normativo alcanzan un vocabulario de más de 1000 palabras, sostienen conversaciones, emplean estructuras oracionales complejas, comprenden ironías, chistes y son capaces de ajustar su lenguaje a la perspectiva del interlocutor, mientras que los niños con TEA cuentan con un vocabulario de menos de 15 palabras, sus oraciones carecen de una estructura coherente, lo cual dificulta sostener conversaciones y sus preguntas son escasas.

Autores como, Peeters y Gillberg (1995) coinciden que, existe falencias en el desarrollo del lenguaje en niños con autismo verbal, puesto que a los ocho meses aparece el balbuceo, el niño no imita gestos, sonidos y expresiones, al año de edad pueden aparecer las primeras palabras, pero carecen de sentido comunicativo, asimismo, es evidente un llanto intenso difícil de interpretar. A los dos años el niño maneja aproximadamente quince palabras, usa limitadamente los gestos de señalar. A los tres años emite oraciones ecolalicas con muy poco vocabulario. A los cuatro años puede combinar tres palabras mantenido las ecolalias y a los cinco años la ecolalia persiste, no son capaces de comprender ni expresar conceptos abstractos ni de conversar, suelen invertir pronombres, realizan muy pocas preguntas y éstas se caracterizan por ser repetitivas.

Cabe recalcar que, el desarrollo del lenguaje en niños con autismo es diferente para cada caso; pero, tras analizar lo que plantean los autores es innegable señalar que, un síntoma de alarma para el diagnóstico del autismo, es el limitado desarrollo del lenguaje que tienen los niños autistas. Entre las coincidencias que mencionan los autores están las ecolalias, el poco vocabulario que poseen, el llanto difícil de interpretar, no mantiene conversaciones y no realizan preguntas, por lo que al referirse al componente léxico semántico, se puede inferir que desde los inicios de su desarrollo este componente presenta gran dificultad, puesto que, les cuesta acceder al significado de las palabras y a manejar un vocabulario conforme su edad.

1.2.3 Vocabulario en niños con TEA.

El vocabulario en niños con TEA, como lo mencionan Pérez (2018) y Rodríguez (2016) presenta particularidades importantes, por lo que pueden enfrentar dificultades para aprender y retener palabras nuevas, lo cual tiene un impacto directo en la ampliación de su léxico. Asimismo, es frecuente observar limitaciones para encontrar palabras adecuadas para emplear en una conversación, lo que provoca una limitación en la evolución del lenguaje, ya que les impide expresar sus ideas, necesidades, emociones e intereses de una forma efectiva.

De la misma forma, el vocabulario en niños con TEA es uno de los elementos que mayormente se encuentra afectado como lo menciona Riviere (1997) y Arellano (2024) las personas con autismo presentan limitaciones en la adquisición del vocabulario por que la ampliación de este puede ser más lenta. A pesar de ello, estos autores plantean que algunos

niños con TEA pueden desarrollar un vocabulario extenso en áreas de su interés con la intervención adecuada y el apoyo individualizado, puede marcar una gran diferencia en su desarrollo lingüístico.

En este sentido, el vocabulario en los niños con (TEA) se puede ampliar dependiendo de las individualidades de cada niño, es así que algunos de ellos pueden tener un vocabulario más amplio y otros presentar un retraso en el mismo. Según Moliné (2019), "La ampliación del vocabulario dependerá de los intereses del niño y las necesidades comunicativas en los diferentes contextos que atraviese" (p.32).

Asimismo, Medina y Rodríguez (2016) plantean que se debe crear escenarios de comunicación para entender las palabras y expresiones que emplean las personas con TEA y a su vez incentivar al desarrollo de su vocabulario. En relación con lo expuesto, es importante considerar los intereses de cada niño para enriquecer su vocabulario, pues al tratar temas de su interés es posible una mayor implicación del sujeto; por ende, se obtendrá mejores resultados al adquirir nuevo vocabulario, lo que beneficia y ayuda a solventar las necesidades comunicativas del niño.

1.2.4 Comprensión del significado de las palabras en niños con TEA.

Conocer el significado de las palabras conduce a una comunicación efectiva, dado que, dicho significado es la capacidad de asociar el concepto con el objeto de modo que como lo menciona Juillerat (2015) en niños con TEA se presenta frecuentemente dificultades en la interpretación de los significados, lo cual afecta el procesamiento de las palabras y comprensión de las mismas, dado que, al no comprender una expresión no pueden responder de forma adecuada, además al no entender este significado las palabras son confusas tanto ,para comprensión como para la expresión del lenguaje oral.

Del mismo modo, el Departamento de Salud y Servicios Humanos de los EE. UU (2020) y Barajas (2022) indican que la mayoría de niños con autismo enfrentan dificultades para entender los significados de palabras, las oraciones y las entonaciones. Asimismo, pueden hablar a menudo utilizando palabras e información que no tiene significado real para ellos, como repetir palabras o secuencias numéricas sin ninguna comprensión en el contenido. De esta manera, los niños pueden tener habilidades de lenguaje, pero muchos de ellos

enfrentan dificultades en los significados, el ritmo de las palabras o frases teniendo dificultades para interpretar así el lenguaje corporal y los diferentes tonos de voz.

Como lo señala Cetti (2018), “las personas con TEA presentan dificultad en establecer coherencia local, habilidad que podría corresponder con la coherencia central débil (dificultades en derivar significados y entender la conexión conceptual que une las piezas de información)” (p. 59). Es decir, al presentar falencia en estas habilidades, se afecta directamente su capacidad para relacionar ideas lógicas, seguir el hilo de una conversación, comprender el contexto de un diálogo, lo que impacta directamente en su desarrollo a nivel comunicativo y social.

La comprensión del significado de las palabras en niños con TEA, como se menciona anteriormente, es un proceso que puede resultar difícil de lograr. A pesar de ello, Belinchón et al. (1996) indica que los niños con autismo son capaces de adquirir habilidades conceptuales gramaticales que hagan posible la comprensión de oraciones simples y la comprensión de objetos o situaciones familiares; es decir, que con la correcta estimulación es posible desarrollar el entendimiento del significado de las palabras, ampliación del vocabulario y fortalecimiento de la memoria, lograr una comunicación efectiva con los demás.

1.3 Métodos de intervención posible para desarrollar el componente léxico semántico en niños con TEA

El desarrollo del lenguaje en personas con TEA no es un proceso lineal, ni mucho menos igualitario, al contrario, cada caso de trastorno del espectro autista presenta sus particularidades. Pues, el progreso de los individuos se ve influenciado directamente por el entorno que lo rodea, es decir, haciendo referencia específicamente en el lenguaje, aunque los componentes del mismo se encuentren afectados por el propio trastorno, es posible una mejora en el desarrollo con una intervención adecuada, por otro lado, si el estudiante no es estimulado con diversas estrategias, su lenguaje se verá limitado aún más, a pesar del trastorno.

Dentro de la estimulación de los componentes del lenguaje, se destaca diversas técnicas, estrategias y metodologías que utilizan diversos autores para apoyar en el desarrollo de los componentes, permitiendo de esta manera que los estudiantes tengan una mayor

participación en actividades escolares y fuera de ellas, debido a que les posibilita mejorar sus habilidades comunicativas y por ende su participación en la sociedad.

De este modo, en este epígrafe se abordan diversas estrategias, metodologías y técnicas que aportan al desarrollo del componente léxico semántico en niños con TEA.

1.3.1 Aprendizaje basado en el juego

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) corresponde a una estrategia educativa que permite que los estudiantes aprendan mientras se divierten, el objetivo principal es que el proceso de enseñanza aprendizaje sea fructífero, permitiendo que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Cómo lo menciona González, (2015) el ABJ se basa primordialmente en aprender jugando, usar diversos tipos de juegos como virtuales, de rol, videojuegos, entre otros, que posibiliten que el aprendizaje se transmita de una manera dinámica y divertida, permitiendo de esta manera que todos los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje, puesto que dejan el formalismo de la educación y el aprender se asocia con un proceso entretenido.

Sumado a esto, la investigadora González, (2017) afirma la importancia del diseño e implementación del juego en la intervención para niños con autismo, en la investigación desarrollada por la autora, el juego permitió que un estudiante se desarrolle en distintos niveles de su vida, específicamente en el nivel comunicativo, donde desarrolló habilidades como la iniciativa en la interacción comunicativa, correcto uso de palabras, construcción de frases con intencionalidad y significado. Por estos resultados, se consolida que el aprendizaje basado en el juego es, sin lugar a duda uno de los mejores caminos para propiciar el aprendizaje en los niños con autismo.

1.3.2 Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo se ha convertido en una metodología importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que, promueve la participación activa, la comunicación efectiva, el sentido de pertenencia, la motivación y el interés por aprender. De modo que, en el trabajo colaborativo las personas del grupo se unen con el fin de alcanzar un objetivo en común. Por lo tanto, los estudiantes con TEA al trabajar en equipo tienen la oportunidad de

interactuar, compartir ideas, practicar habilidades sociales como la comunicación, la toma de turnos, la negociación y la escucha activa, de modo que se sienten incluidos en el aula.

Del mismo modo, Heredia (2024) (como se citó en Johnson y Johnson, 1999) menciona que "el aprendizaje colaborativo fomenta la comunicación y la cooperación entre estudiantes contribuyendo a desarrollar las habilidades sociales, una buena convivencia, la empatía y la resolución de conflictos. De esta manera participan activamente trabajando la confianza y el respeto mutuo" (p. 4).

De igual forma, el trabajo colaborativo no solo fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que también permite las habilidades sociales en los estudiantes con TEA, dado que participan en actividades de aprendizajes colaborativos demostrando una mejora continua, logrando que los estudiantes interactúen unos con otros de manera significativa, permitiendo una conexión grupal y el éxito en lograr trabajar en equipo. Además, promueve la inclusión a las diversidades del aula, ya que se trabaja con el aporte de cada integrante compartiendo sus conocimientos y experiencias con el fin de enriquecer su aprendizaje.

1.3.3 Gamificación como estrategias educativas en niños con TEA

Dentro de las estrategias educativas para potenciar el aprendizaje en niños con TEA se presenta a la gamificación como un factor importante para abordar el aprendizaje efectivo dentro de las aulas de clase. La gamificación no solo representa una forma divertida de aprender, sino que se convierte en una forma de transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje incorporando los elementos del juego para mantener motivados a los estudiantes. En línea con esto, los autores Contreras y Eguia (2017) mencionan que, la gamificación destinada al proceso educativo proporciona nuevas experiencias a los estudiantes, debido a que, al incorporar los elementos de la gamificación como una narrativa de interés y un sistema de reglas que guían el proceso, se engancha a los jugadores, se mantiene la motivación intrínseca y se incentiva al aprendizaje a lo largo de la experiencia gamificada.

De igual manera, Morillas (2016) ratifica que, la gamificación no es ajena al ámbito educativo, ya que brinda grandes beneficios como la motivación, el compromiso, la mejora del rendimiento académico y facilidad de aprendizaje de nuevos contenidos. Estos aspectos se pueden lograr mediante la mecánica y dinámica del juego que incluye: niveles, puntos,

recompensas, insignias y clasificaciones. En el contexto escolar se pueden llevar a cabo experiencias gamificadas, tanto individuales como grupales, por lo que es una estrategia flexible y accesible para todos los estudiantes del aula de clase.

Mientras que, Vega (2023) señala que, para implementar efectivamente la gamificación en niños con TEA, es importante tener en cuenta ciertos aspectos como: anticipar situaciones de aprendizaje, estructurar una rutina concreta, presentar material visual, plantear actividades que respondan a las necesidades, preferencias o gustos personales de los estudiantes. La gamificación permite a los niños con TEA simplificar la adquisición de nuevos conocimientos, mejorar los tiempos de atención y concentración, desarrollar habilidades sociales y despierta la curiosidad e interés en los niños, por lo que, facilita el proceso de aprendizaje y lo hace más significativo.

Partiendo del análisis de la información que plantean los autores, referente a las estrategias y métodos de aprendizaje para niños con TEA. La presente investigación se alinea con la estrategia metodológica de la gamificación, la cual es eficaz para que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos, por lo que en este estudio se aplica la gamificación para la enseñanza de nuevo vocabulario, con la finalidad de enriquecer el componente léxico semántico de un niño con autismo mediante una experiencia gamificada basada en las necesidades

Capítulo II: Marco metodológico:

Caracterización del trastorno del espectro autista y el desarrollo del componente léxico semántico

El siguiente capítulo responde al objetivo específico dos del presente estudio, que se centra en caracterizar el componente léxico semántico de un estudiante del sexto “A” de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz, donde se desarrollan las prácticas preprofesionales.

Es así que, se aborda el paradigma correspondiente al socio crítico, el enfoque cualitativo, el tipo de la investigación descriptiva. Se describe el método de la investigación acción, la categoría de análisis que es el componente léxico semántico con sus respectivas

subcategorías (vocabulario y la comprensión de palabras). Además, se mencionan las técnicas e instrumentos que se emplearon para la obtención de información y el análisis de datos.

2.1 Paradigma de la Investigación

Esta investigación responde al paradigma socio crítico, debido a que como afirma Maldonado (2018) esta ideología introduce la autocrítica de manera explícita en los procesos de búsqueda de conocimiento. Su principal objetivo es transformar las estructuras de la realidad social, intentando encontrar soluciones a los problemas surgidos desde la autorreflexión de sus miembros. Es así que, el presente estudio va más allá de la investigación como una actividad que suele ser teórica, más bien defiende una investigación que sea al mismo tiempo transformadora y emancipadora en el ámbito social.

2.2 Tipo de investigación

El presente estudio responde a una investigación descriptiva, ya que como lo menciona Alban et al. (2020), "la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas" (p. 171). Lo cual permite obtener información detallada y precisa de las particularidades que existen dentro del aula, de sexto año "A" de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz.

2.3 Enfoque de la Investigación

La presente investigación está realizada mediante el enfoque cualitativo, debido a que se adapta a las características de la misma, es así que, este modelo de investigación recoge, interpreta, describe y explora información que está asociada a datos no numéricos y está enfocada en analizar problemas sociales de diversas poblaciones, como lo menciona Taylor y Bogdan (1986), la importancia de la investigación cualitativa, se presenta en la generación de información descriptiva, que se traduce en las expresiones y lenguaje de los participantes. Así también en la interacción verbal o escrita y representaciones de los interlocutores.

Por lo tanto, la presente investigación se alinea con el enfoque cualitativo, en vista de que se analiza y estudia el problema o sujeto de investigación, su causas y entorno. Por consiguiente, para recopilar los datos necesarios se utilizó diversos instrumentos no

numéricos, como la guía de preguntas para aplicar la entrevista, guía de observación y diarios de campo que corresponden a la observación que se realizó durante las prácticas preprofesionales.

2.4 Método de la investigación cualitativa

El presente proyecto se desarrolla mediante la Investigación-acción, que como lo menciona Elliot (2000) es un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma, es decir, este tipo de investigación se centra en indagar un problema dentro de un entorno específico y buscar una solución para el mismo a través de un proceso de mejora continua, hasta obtener los resultados esperados, logrando de esta manera un cambio radical.

2.5 Fases de la Investigación-acción

Conforme Yuni y Urbano (2005) plantean cuatro fases para la investigación acción:

2.5.1 Fase de preparación

En esta primera fase se desarrollan cuatro pasos indispensables relacionados directamente con la selección y diagnóstico del problema. En primera instancia, *selección de una temática: problema*, en este paso se precisa los problemas en la práctica y se selecciona los de mayor impacto. En el segundo paso, *Estrategias para identificar una situación problema,* el investigador intenta descubrir todo en torno al problema, sus causas, su origen y los efectos del mismo.

En el tercer paso *¿Cómo se buscan e identifican temáticas-problemas?* Se espera efectuar un análisis reflexivo del problema, mediante la clarificación de las necesidades reales de cambio, La fundamentación desde la reflexión y la experiencia mediante la aplicación de las técnicas de recolección de información y analizar los datos obtenidos para formular la interrogante o plantear el problema que será motivo de cambio o mejora.

Finalmente, en el último paso, *Momento de análisis diagnóstico de la situación problema* se realiza un minucioso análisis del problema, se aborda y describe extensamente el mismo, su efecto sobre las prácticas y sujetos. Es decir, en este último paso el objetivo es

esclarecer propiedad y cualidades del problema, así como establecer las relaciones con otros factores para poder introducir cambios y mejorar la situación dentro de la práctica.

Esta primera fase dentro de la presente investigación se refleja desde la identificación del problema que se dio mediante la observación en el aula del 7mo de básica de la Unidad Educativa especializada Agustín Cueva Tamariz, lo que permitió identificar las dificultades que presenta el estudiante en torno al componente léxico semántico. Posteriormente se indagó información relevante en torno a la relación del componente léxico semántico en niños con TEA, lo que permitió plantear la pregunta de investigación y los objetivos, además esclareció la posible solución, cambio o mejora a la problemática planteada.

2.5.2 Fase de construcción de un plan de acción

En esta fase se planifican las actividades dispuestas a ser aplicadas. En esta planificación se plasman las estrategias, acciones, responsabilidades, espacios, tiempos, registros que se van a utilizar para promover los cambios de la situación abordada. Hay que tener en cuenta que esta planificación debe ser flexible y accesible a las modificaciones que se pueden presentar.

Esta fase se refleja en la elaboración y diseño de la propuesta enfocada en una guía de actividades basada en la gamificación para el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con TEA grado dos. La planificación de la propuesta se realiza en base a las necesidades, intereses y habilidades del estudiante. De la misma manera se especifica en un cronograma los espacios, tiempos y acciones del desarrollo de la propuesta (ver anexo1)

2.5.3 Fase de acción transformadora

En este paso se pone en marcha lo planeado con relación a la solución de los problemas. Este plan debe ser revisado continuamente mientras se ejecuta. Es necesario observar y analizar atentamente, utilizando técnicas que nos ayuden a identificar los hechos que se producen durante su aplicación y que nos permitan analizar sus consecuencias.

En esta fase, se ejecuta la guía de actividades de la gamificación conforme los tiempos planeados. A medida que se avanza, se realizan mejoras continuas hasta alcanzar el

objetivo que se ha planteado para el estudiante. Los datos que se obtienen se dan mediante una bitácora (Anexo 2) que sirve como base para ajustar continuamente el plan que se ejecuta.

2.5.4 Fase de reflexión, interpretación e integración de resultados y replanificación

Tras diagnosticar, analizar, accionar sobre la situación o problema es necesario crear una práctica reflexiva que permita evaluar la gestión en la acción, en este paso se contrasta el plan de acción (lo que se pretende al inicio) y lo que se consiguió (lo que se logró). Tras analizar estos aspectos se obtiene como resultado una conclusión y de acuerdo a la misma, surgen nuevas preguntas que conducen a realizar modificaciones en el plan inicial para volver a realizar una acción futura; es decir, en este punto se da el proceso cíclico de la investigación acción, puesto que cada etapa abre nuevas dimensiones, pues lo relevante de este estudio no se resume en dejar una conclusión final, sino crear y transformar la realidad, creando mejoras en las prácticas.

En esta última fase tras la implementación del plan de acción se analizan los cambios realizados durante la aplicación de la propuesta y se reflexiona el plan inicial y lo que se logró con las replanificaciones de las actividades, lo que permite bridar la conclusión y las recomendaciones para futuras aplicaciones.

2.6 Operacionalización de categorías

Cazau (2004) menciona que la operacionalización de categorías es un procedimiento que permite identificar las variables de la investigación, sus indicadores e índices para demostrar la factibilidad del estudio. La operacionalización de categorías de esta investigación, tiene como categoría de análisis al componente léxico semántico, como subcategorías el vocabulario, y la comprensión del significado con sus correspondientes dimensiones e indicadores, como se presenta a continuación.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Operacionalización de categorías

Categoría de análisis	**Definición conceptual**	**Definición Operacional**	**Subcategoría**	**Indicadores**	**Técnicas e Instrumentos**
Componente léxico semántico	Aparici (2019) menciona que el componente léxico semántico, se refiere a las relaciones de significado que existen entre las unidades lingüísticas y los objetos del entorno, e incluye la comprensión del significado de las palabras y de sus combinaciones, el conjunto de palabras que una persona conoce (vocabulario o léxico), la organización mental del vocabulario y las relaciones entre los significados de las diferentes palabras, y la capacidad de producir lenguaje con una referencia semántica	El componente léxico semántico se refiere a las unidades léxicas o vocabulario que tiene una persona, así también a la comprensión del significado de las palabras, además es importante recalcar que el sentido o significado de una palabra está inmerso acorde al contexto en el que se la utiliza.	Vocabulario	Menciona palabras que nombran categorías semánticas (animales, objetos, frutas, verduras, colores, prendas de vestir, y acciones del entorno). Menciona características de animales, objetos, y acciones del entorno. Clasifica las categorías semánticas en relación a animales, objetos y acciones.	Observación: Diario de campo Guía de observación Entrevista: Guía de preguntas semiestructurada

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	adecuada. (p. 87)		Comprensión del significado	Comprende el significado de las palabras que nombran animales, objetos y acciones del entorno. Menciona el uso de los objetos de las diferentes categorías semánticas	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

2.7 Técnicas e instrumentos para la recolección de información

En la recogida de datos se emplearon técnicas e instrumentos que permiten enfocarse más a fondo en cuanto al caso de estudio, recaudando información necesaria acerca del desarrollo del componente léxico semántico en un estudiante con TEA, a continuación, se describen las técnicas como la observación con sus instrumentos, la guía de observación y el diario de campo, así como la entrevista con su instrumento, guía de preguntas.

2.7.1 Observación

La observación participante permite al investigador recolectar información de manera activa. Como lo menciona Rekalde et al. (2014), la observación participante es una técnica interactiva de recogida de información que requiere la implicación directa del observador en los acontecimientos observados. A través de esta técnica, se obtienen percepciones profundas de la realidad estudiada, que difícilmente se podría lograr sin ser partícipe de la observación. La observación participante resulta imprescindible durante las prácticas preprofesionales, puesto que, permite acercarse más a la realidad de las aulas. En el presente estudio se realizó en el Sexto año de básica de la Unidad Educativa Agustín Cueva Tamariz.

2.7.2 Entrevista

La entrevista permite el intercambio selecto de información entre el investigador y el sujeto investigado. Como lo menciona Calderón (2010), es una técnica de estudio para la recogida de información. Se caracteriza por ser un breve diálogo entre al menos dos personas. Esta técnica es flexible, donde el entrevistador y el entrevistado interactúan, lo que permite reconocer y comprender las diferentes posturas del entrevistado.

2.7.3 Diario de campo

El diario de campo en la investigación, es utilizado para recoger información, como lo menciona Luna et al. (2022) el diario de campo se presenta como un instrumento de recolección de información, que mediante las anotaciones sirve como un apoyo a la memoria, refrescando la recreación de las experiencias vividas dentro de las aulas, llevando a una reflexión, y a la autocrítica. Este instrumento es importante, ya que permite escribir detalladamente los acontecimientos que suceden dentro del salón, por ende, es necesario

llevar un registro detallado de las opiniones y observación que se dio durante este proceso. (Anexo 3)

2.7.4 Guía de observación

La guía de observación como parte de los instrumentos de recogida de información permite canalizar lo observado, así también según Campos y Lule (2012) es un instrumento que favorece el proceso de investigación, ya que permite al investigador enfocarse en los temas relevantes del estudio, de modo que consigue información precisa que aporta significativamente a la investigación. Con este instrumento se pretende conocer las particularidades referentes al desarrollo del componente léxico semántico y las habilidades comunicativas en el entorno escolar de los estudiantes del sexto "A", (Anexo 4)

2.7.5 Guía de preguntas

La guía de preguntas según Díaz et al. (2013) son preguntas planteadas de forma abierta con la finalidad de ajustarse a los entrevistados, lo que permite adaptarse al interlocutor en el hilo de la conversación de modo que se puede aclarar términos y reducir formalismos, motivando al interlocutor a expresarse ampliamente sobre el tema planteado. (Anexo 5)

2.9 Técnicas de procesamiento de información

2.9.1 Triangulación

Una vez recopilada toda la información, mediante los instrumentos aplicados, se realiza la triangulación de datos que permita realizar un análisis concreto. Según Aguilar y Barroso (2015), "hace referencia a la utilización de diferentes estrategias y fuentes de información sobre una recogida de datos permite contrastar la información recabada. La triangulación de datos puede ser temporal" (p. 74). En ese sentido con los datos que son recogidos se hace un análisis exhaustivo de las entrevistas, diarios de campo y guía de observación, para posteriormente mediante la triangulación, puntualizar los resultados obtenidos en la investigación.

2.8 El análisis de la aplicación de los instrumentos.

2.8.1 Diario de campo

Tras el análisis de los diarios de campo, se puede evidenciar que el estudiante J. presenta oralidad; sin embargo, es evidente que tiene dificultades en el lenguaje, ya que, al hablar, constantemente pide que le completen la palabra que expresa. Por ejemplo, al salir al patio el estudiante menciona las letras del abecedario que se encuentran dibujadas en el suelo, pero al pronunciarlas deja las palabras incompletas y espera que alguien que esté con él ese momento las complete. Además, al asociar la palabra con cada letra del abecedario, tiende a repetir la misma palabra para cada letra. Por ejemplo, si reconoce la letra A constantemente repite avión para ejemplificar la letra, no usa otro ejemplo. Sin embargo, si se le menciona una palabra diferente, se puede notar la curiosidad del estudiante por conocer otras palabras y él pide que se le mencione otros términos para cada letra.

Además, cuando J. quiere un juguete la docente le indica las normas del aula, en particular la importancia de pedir las cosas con la palabra “por favor”. No obstante, J. tiene dificultades para entender el contexto en el que debe aplicar estas normas, pues en lugar de decir “préstame un juguete por favor” J. repite la norma de forma textual diciendo “pido las cosas por favor, doy las gracias”. Este patrón de repetición muestra una comprensión superficial, J. parece entender la norma a nivel verbal pero no consigue asociarla de manera funcional ante las situaciones sociales que requieren de estas normas, por lo que esta repetición literal puede llegar a causar confusión, puesto que J. podría estar repitiendo las palabras sin entender realmente el propósito que hay detrás del uso de estas frases.

De esta manera, J, tiende a repetir constantemente la fecha en la que se encuentra, y hace preguntas repetitivas como; ¿En qué día estamos hoy?, ¿Cómo está el clima? Estas preguntas reflejan una necesidad constante de atención, debido a que, J. insiste hasta obtener una respuesta de quien esté en su aula. Este comportamiento indica que J. requiere una interacción verbal continúa, sin embargo, no respeta las normas de la comunicación, puesto que espera respuestas inmediatas incluso cuando no hay un contexto comunicativo establecido, lo que provoca que interrumpa frecuentemente las actividades que se desarrollan en la hora clase.

Por otra parte, al referirse en la identificación de objetos, J. nombra objetos comunes del aula como lápiz, borrador, pintura, mesa, silla, entre otros, pero al preguntarle ¿Para qué sirve? J. no puede proporcionar una respuesta, se queda en silencio. Lo que muestra una falta de asociación de la palabra que nombra un objeto con su uso práctico o función. Este desconocimiento puede ser un obstáculo en su comunicación pues no puede expresar con claridad el propósito o función de los objetos.

Por otro lado, en cuanto a las categorías semánticas J. menciona como "frutas" a las zanahorias, remolacha, choclo, papas, manzana, pera, entre otros, por lo que se puede inferir que no clasifica las verduras y frutas por sus generalidades, pues no distingue correctamente entre estas dos categorías, debido a una falta de comprensión o conocimiento de las particularidades de cada grupo.

En cuanto a la comprensión de indicaciones J. al recibir una orden directa no logra entender con total claridad, hasta que la docente ofrece un ejemplo visual, ya sea mediante imágenes o al presentar un modelo claro en la propia hoja de trabajo. Este proceso de presentar ejemplos visuales es fundamental para que J, vincule la instrucción con la acción que debe ejecutar. Lo cual refleja una dependencia de estímulos que sean visuales o concretos para realizar una tarea de manera efectiva.

En lo que se refiere a la comprensión de preguntas y respuestas, cuando la docente realiza preguntas al estudiante, J. tiende a desviarse del tema planteado, responde con una sola palabra o frases cortas lo que dificulta la comunicación efectiva de sus pensamientos. Esta tendencia a desvincularse del tema o responder con preguntas que no están vinculadas con el tema, puede estar directamente relacionado con la limitación del vocabulario, pues al no encontrar las palabras que requiera busca otra salida como formular preguntas para cambiar el tema. Además, estas dificultades pueden darse debido a la falta de comprensión de las interrogantes realizadas, ya que estas pueden ser muy complejas.

En otro aspecto, cuando la docente imparte la clase suele usar canciones que no varían mucho, por lo cual el estudiante J. solamente realiza la mímica, pero ya no las canta, pero si se presenta una canción nueva, el estudiante se muestra más activo y participativo, al repetir la letra de la canción. Cabe recalcar que para la presentación de nuevas canciones se hace uso

de un celular donde se proyectan los videos, lo que captura la atención de J. quien muestra gran interés cuando se hace uso de recursos audiovisuales.

Por lo tanto, es importante recalcar que J. tiene habilidades lingüísticas, pues maneja un lenguaje oral que, a pesar de las particularidades antes descritas, el estudiante muestra potencial para fortalecer su lenguaje. Por lo que sería indispensable implementar estrategias que incluyan el uso de material visual y de elementos tecnológicos para captar la atención del estudiante.

2.8.2 Guía de observación

Tras la aplicación de la primera guía de observación, se puede observar que el estudiante J. no emplea un vocabulario amplio tiende a repetir consistentemente la misma palabra en una variedad de contextos diferentes. Estas repeticiones de palabras constantes demuestran una limitación significativa en su vocabulario, así mismo, esto afecta la facilidad de expresarse verbalmente de manera adecuada según sus necesidades.

Se observó una tendencia en repetir ciertas palabras y frases como por ejemplo, los meses del año, los días de la semana, las letras del abecedario, las normas del aula, estas repeticiones son continuas y se han convertido en una rutina diaria para el estudiante, cada vez que ingresa a el aula comienza diciendo ¿qué día es hoy? y empieza lunes, martes, miércoles, hasta terminar la secuencia, seguido con los meses del año y posterior a ello las reglas del aula, así mismo, con las letras del abecedario, el estudiante continúa repitiendo estas secuencias sin variación alguna.

Del mismo modo J. tiende a emplear palabras fuera del contexto lo que dificulta la expresión y la comprensión del lenguaje. Por ejemplo, cuando se le hace una pregunta específica como, ¿Que comiste hoy? él responde con un sí o no o simplemente desvía la pregunta presentando dificultades en el hilo de la conversación. Asimismo, cuando se le da indicaciones, se le pide que tome atención y se le enseña un modelo de lo que él debe hacer; caso contrario se frustra y menciona que no sabe, no puede o está cansado.

Por otro lado J. sabe de memoria todas las normas del aula, pues las repite exactamente cada una de ellas; sin embargo, aunque sabe memorísticamente no comprende lo que quieren decir estas normas, puesto que cuando está comiendo se le indica que coma

despacio y en vez de asumir propiamente la frase “voy a comer despacio y contar” él repite la norma textual “come despacio, cuenta hasta el 5. 1,2, etc.”, de igual manera pasa con las frases “pide las cosas por favor” y entre otras.

Por otra parte, el estudiante no logra establecer relaciones claras con objetos en su entorno como por ejemplo en el aula se le indica una perforadora u otros objetos y J. no sabe su nombre ni cómo se utiliza, la falta de la relación de los objetos del entorno afecta de manera significativa su comunicación y expresión, ya que cuando el estudiante intenta comunicarse no lo logra, pues le resulta complicado expresar lo que quiere de manera adecuada.

Además, presenta dificultades en la comprensión de los significados, ya que cuando se le menciona objetos con los cuales no tiene ninguna clase de familiaridad, el estudiante tiende a ignorar y desviar su atención, las indicaciones que se le propone no las cumple, pues al no saber comprender el significado de estas palabras genera en el estudiante una confusión en su lenguaje. La falta de comprensión de ciertas palabras limita a J. su capacidad para comunicarse.

Segunda guía de observación

Posterior a la aplicación de la segunda guía de observación, en relación con la subcategoría vocabulario y el indicador uno, que corresponde a mencionar palabras que nombran categorías semánticas (animales, objetos, frutas, etc), se puede determinar que el estudiante J. muestra un conocimiento parcial en relación a los campos semánticos, aunque domina algunos campos muy bien, presenta grandes falencias en otros. En el primer campo semántico observado en relación a las partes del cuerpo, el estudiante reconoció óptimamente la cabeza, cuello, ojos, cejas, nariz, boca, dientes, brazo, codo, mano, pierna, pie, espalda, hombros y presentó dificultad en reconocer el tronco y la cintura.

En el segundo campo evaluado, con respecto a los medios de transporte identificó, carro, moto, bus, tren, bicicleta, avión y barco; sin embargo, no distinguió camión y tranvía. Asimismo, en frutas y verduras nombra escasamente la manzana, brócoli, y pera, pero no distingue su clasificación. Por otro lado, en cuanto a objetos del aula conoce el nombre de muy pocos elementos, reconoce el lápiz, pizarrón, silla, mesa, borrador, cuaderno, hoja y las

pinturas, pero ignora carpeta, archivador, clips, notas adhesivas, foami escarchado, corrector, cinta, compás, perforadora, engrapadora y pincel, a pesar de que todos los objetos mencionados son utilizados constantemente en el aula.

En relación con los objetos de aseo personal, el estudiante pudo identificar sólo el cepillo de dientes, pero desconoce completamente el nombre de otros objetos como shampoo, desodorante, protector solar, hilo dental, enjuague bucal, entre otros. De igual forma con los verbos, J no reconoce casi ningún verbo, aunque realiza acciones como recortar, pegar, caminar, en la observación se pudo identificar que no sabe el nombre de distintas acciones como rasgar, perforar, resaltar, grapar, enrollar, encerrar, etc. Finalmente, en el campo semántico de animales, J reconoce satisfactoriamente los animales domésticos como perro, gato, conejo, cerdo, gallina, también los salvajes como león, tigre, elefante, jirafa, oso, lobo, serpiente y águila, pero tiene gran dificultad para diferenciar animales acuáticos, pues no distingue ninguno de ellos.

2.8.3 Guía de entrevista semi estructurada

Tras realizar la entrevista a la docente del estudiante J, ella menciona varios puntos importantes en cuanto al lenguaje del estudiante, pues en torno al vocabulario señala que J. puede mencionar diversas palabras del entorno como el lápiz, borrador, pizarra, pero no reconoce objetos u otros elementos de diferentes contextos, aun así que estos entornos sean parte de la vida cotidiana del estudiante, pues la docente menciona que en una ocasión trabajó con papel de aluminio, pero él no sabía, cómo se llamaba ese papel, ni para qué servía. Así también la docente menciona que a J. se le dificulta mencionar o repetir palabras que contengan sílabas trabadas, ya que, al pedirle que repita la palabra triángulo el estudiante no logra vocalizar de forma adecuada. Por lo tanto, se infiere que J. tiene un vocabulario limitado.

En lo que se refiere a la clasificación de las categorías semánticas la docente supo manifestar que el estudiante no agrupa los elementos por sus características ya que, sus respuestas son automáticas y mezcla todos los objetos sin tener ninguna asociación, proporciona un ejemplo en el que J. dice los meses del año, los días de la semana de manera correcta, pero al parecer solo los repite por inercia, ya que cuando ella le pregunta ¿cuáles

son los meses del año? el estudiante no responde correctamente, lo que indica que no clasifica el contenido por su particularidades y generalidades.

Otro punto importante que mencionó la docente, es que J. puede seguir instrucciones concretas y comprender varias palabras, pero aun así muestra inconsistencias o dificultades en la comprensión de significados. Por ejemplo, la docente pide a J. que le pase la perforadora, pero el estudiante no reconoce el objeto, por lo tanto, no cumple con la petición, lo que denota que el estudiante al no conocer cierto vocabulario de su entorno le dificulta la realización de órdenes que llegan a ser sencillas y se asocia directamente con la comprensión de instrucciones o conceptos utilizados en la vida cotidiana. Por lo que, la docente menciona que las dificultades de comprensión afectan de manera significativa la capacidad de J. de expresarse, entender y responder. Indica que estas dificultades lo llevan a experimentar niveles de frustración especialmente cuando no comprende las órdenes.

En relación con el conocimiento del uso de los objetos u elementos del entorno, La docente menciona que J. tiene un vocabulario funcional pero limitado, puesto que puede expresar el uso de pocos objetos en el contexto áulico, pero aún presenta gran dificultad para expresar estos usos de forma clara y coherente, la docente manifiesta que esto puede darse debido a que J. desconoce el uso de ciertos elementos o al poseer un vocabulario limitado no puede formular una respuesta razonable.

En cuanto a las recomendaciones para ampliar el vocabulario, la docente menciona que es importante trabajar con pictogramas y que las actividades sean reforzadas continuamente, ya que J. tiende a olvidar el contenido si no existe una retroalimentación continua.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Categoría	Subcategoría	Indicadores	Guía de Observación	Diario de Campo	Entrevista	Conclusiones
Componente léxico semántico	Vocabulario	Menciona palabras que nombran animales, objetos y acciones del entorno.	Tras la aplicación de la guía de observación, se puede determinar que el niño repite constantemente las mismas palabras en diferentes contextos, reconoce y menciona palabras relacionadas con los medios de transporte, partes del cuerpo, animales domésticos y salvajes, no obstante, no reconoce palabras referentes a frutas y verduras, animales acuáticos, verbos, objetos del entorno como elementos del aula y de aseo	Al asociar la palabra con cada letra del abecedario, tiende a repetir la misma palabra para cada letra. Por ejemplo, si reconoce la letra A constantemente repite avión para indicar un ejemplo de esa letra, no usa otro ejemplo. Sin embargo, si se le menciona una palabra diferente se puede notar la curiosidad del estudiante por conocer otras palabras y el pide se le mencione otras para cada letra.	La docente menciona que J. hace uso de palabras familiares, exceptuando las palabras con sílabas trabadas.	Se puede concluir que J. tiene un vocabulario limitado, Sin embargo, el estudiante muestra interés por conocer más palabras.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

			personal.			
		Menciona características animales, objetos y acciones del entorno.	Durante la observación se identificó que el estudiante nombra objetos del entorno, pero no expresa para qué se utiliza.	Tras el análisis del diario de campo se determina que el estudiante nombra objetos como plastilina, cinta entre otros, pero al preguntarle ¿Para qué sirve?, el estudiante se queda callado.	La docente menciona que J. dice palabras como lápiz, pizarra, mesa, silla, esfero, pero no conoce su uso, asimismo al referirse a otros ámbitos él no conoce un vocabulario extenso, ya que en una ocasión trabajó con papel de aluminio, pero él no sabía cómo se llamaba ese papel, ni para qué servía.	Se concluye que J. puede mencionar objetos que se encuentran dentro de su entorno, pero no expresa para qué sirven o cuál es su utilidad.
		Clasifica las categorías semánticas en relación a	Tras la aplicación de la guía de observación se puede determinar que el estudiante nombra	Tras el análisis del diario de campo se puede observar que el estudiante, en cuanto	La docente menciona que J. no clasifica por categorías	Se concluye que J. conoce el nombre de objetos del

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

		animales, objetos y acciones.	objetos del entorno individualmente no los generaliza o clasifica.	a las categorías semánticas menciona como "frutas" a las zanahorias, remolacha, choclo.	semánticas y da como ejemplo que el estudiante dice los meses del año, pero al parecer solo las repite por inercia, ya que cuando ella le pregunta ¿cuáles son los meses del año? el estudiante no los dice.	entorno, pero no los identifica por su categoría semántica.
	Comprensión de significado	Comprende el significado de las palabras	Sabe de memoria todas las normas del aula, pues las repite exactamente cada una de ellas, sin embargo, aunque sabe memorísticamente no comprende lo que quieren decir estas normas, puesto que cuando está comiendo se le indica que coma despacio y en vez de	Al realizar una actividad si se le da una indicación directa J. no comprende la orden hasta que la docente ejemplifica mediante imágenes o en la propia hoja de trabajo. Así también cuando J. quiere un juguete se	La docente menciona que J. tiene dificultades variables en la comprensión de las palabras u órdenes, pues J. puede seguir instrucciones concretas y comprender algunas palabras, pero aun así muestra	Se concluye que J. tiene dificultades para comprender el significado de las palabras, sin embargo, con ejemplificaciones puede inferir el significado.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

			asumir propiamente la frase “voy a comer despacio y contar” él repite la norma textual “come despacio, cuenta hasta el 5”	le indica las normas del aula, y que pida las cosas con la palabra “por favor” y en lugar de decir “préstame un juguete por favor” J. no comprende el contexto de la oración y por ello repite la norma textual “pido las cosas por favor, doy las gracias”	inconsistencias o dificultades en la comprensión de significados. Además, indica que estas dificultades lo llevan a experimentar niveles de frustración.	
		Menciona el uso de los objetos de las diferentes categorías semánticas		En el diario de campo se refleja que J. que al preguntar si conoce el nombre de un objeto, el estudiante lo menciona, pero al	La docente menciona que J. tiene un vocabulario funcional pero limitado, puesto que puede expresar el uso de	Finalmente, se puede determinar que J no menciona el uso de los objetos que están fuera de su entorno diario.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

				preguntar sobre su uso el estudiante no menciona nada y dice no lo sé.	pocos objetos en el contexto áulico, pero aún presenta gran dificultad para expresar estos usos de forma clara y coherente.	

2.10 Resultados obtenidos en la triangulación

A continuación, se llevará a cabo el proceso de la triangulación de datos obtenidos desde la categoría principal: el componente léxico semántico y sus subcategorías: el vocabulario y la comprensión de significados.

Tras el análisis de los datos recogidos se puede determinar que existen varias dificultades en el desarrollo del componente léxico semántico. Estas dificultades incluyen el limitado vocabulario, la falta de comprensión de significados de las palabras afectando la capacidad del estudiante para comunicarse y expresarse. Juillerat (2015) explica que los niños con TEA enfrentan dificultades en el uso del vocabulario especialmente con los verbos, las palabras abstractas, al compartir sus deseos o pensamientos. De este modo, el estudiante demuestra tener un vocabulario funcional, sin embargo, este es limitado ya que tiene dificultad al intentar comprender términos o palabras con las cuales no se encuentra familiarizado.

J. tiene falencias en el desarrollo del componente léxico semántico, puesto que presenta una limitación significativa en el vocabulario, el léxico que posee se restringe a un pequeño grupo de palabras que ha tomado de su entorno, como lápiz, borrador, mamá, papá, hoja, entre otras. Sin embargo, no puede distinguir varias palabras de una misma categoría semántica. Adicionalmente, aunque mencioné algunas palabras desconoce para qué sirven o cuál es su utilidad, excepto de aquellas que han formado parte de su vocabulario por un largo tiempo, puesto que en ese contexto logra establecer la relación “nombre-objeto”.

El componente léxico semántico incluye tanto el vocabulario del estudiante como la capacidad para comprender. Por lo tanto, J. repite palabras y frases de memoria sin comprender su significado, aunque reconoce objetos familiarizados a su entorno no comprende su uso, ni funcionalidad. López (2020) menciona que los niños con TEA tienen problemas para comprender el significado de las palabras, ya que tienden a asociar solo un nombre con cada cosa.

Es así que el estudiante tiende a repetir palabras y frases constantemente sin saber su significado o función, dado que, J. pronuncia de manera frecuente los días de la semana, los meses del año y las letras del abecedario, lo hace en repetidas ocasiones de memoria, sin

saber realmente lo que cada uno de estos términos representa. Lo mismo pasa con las letras de abecedario solo puede mencionar una palabra con la letra como “avión” para la “A” no demuestra flexibilidad para utilizar otras palabras con relación a la letra o para entender el significado de la letra que menciona.

Siguiendo la línea de la comprensión de significados, Juillerat (2015) señala que en niños con TEA es común que encuentren dificultades en la interpretación de los significados. Al no comprender una expresión no pueden responder de forma efectiva a las interrogantes que se le plantee, por lo que la limitación en la comprensión de significados afecta directamente la expresión del lenguaje oral. Asimismo, Cetti (2018) menciona que es frecuente las dificultades del entendimiento de significados en niños con autismo, ya que presentan limitaciones en la comprensión de las palabras, conceptos y frases lo que limita la expresión de sus pensamientos o necesidades.

De modo que, las características que manifiestan los autores las presenta J pues muestra gran dificultad en la comprensión de los significados. Sin embargo, esta particularidad no impide la predisposición del estudiante al aprendizaje. Debido a que J. muestra una actitud positiva por aprender, más aún cuando los temas o los contenidos son presentados en formatos visuales y audiovisuales.

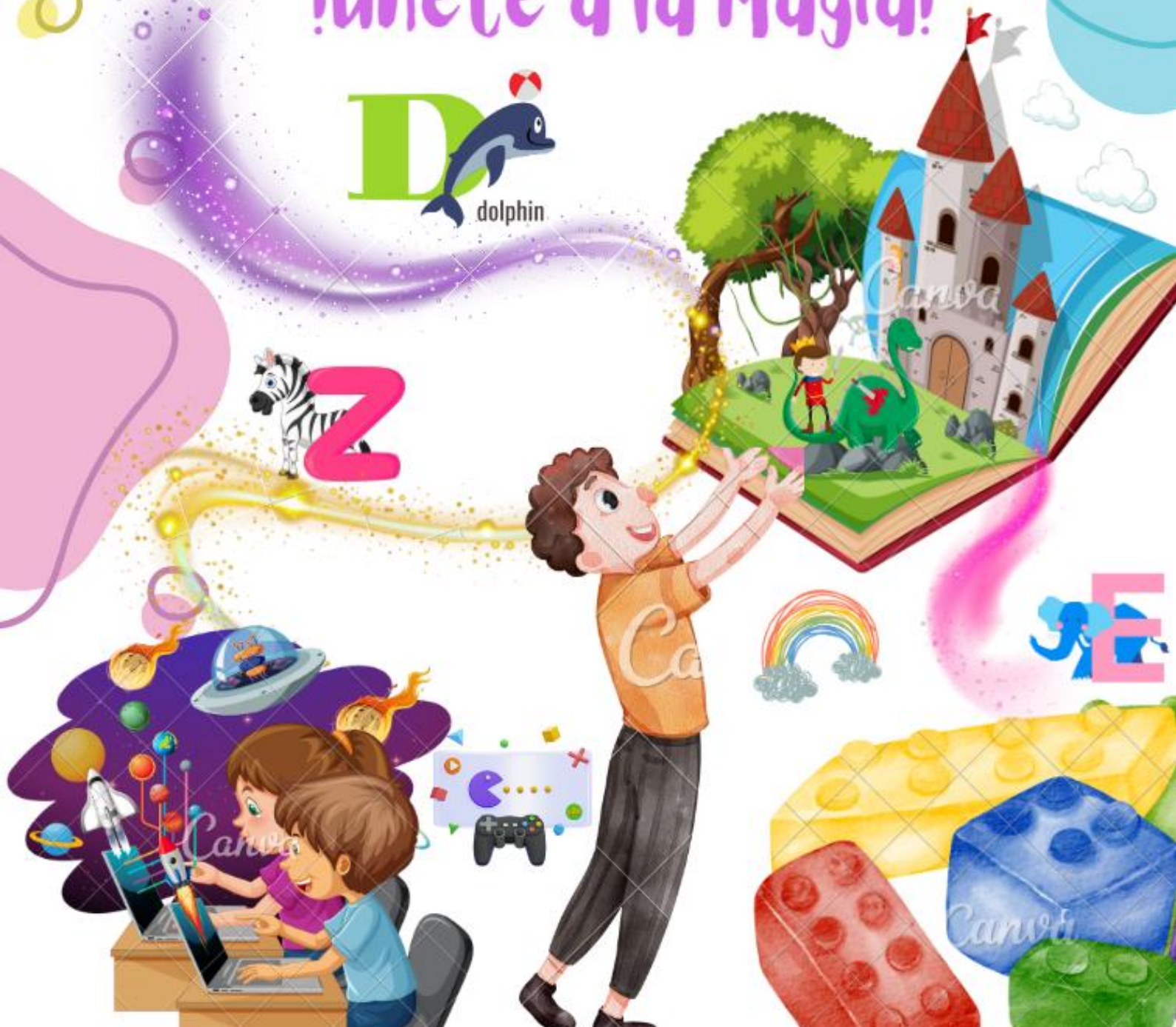
Por lo tanto, como lo menciona Riviere (1997) y Arellano (2024) los niños con TEA pueden desarrollar e incrementar su vocabulario en las áreas de su interés, está ampliación puede darse de forma lenta, pero con las estrategias adecuadas se puede marcar una gran diferencia en el desarrollo lingüístico. Por ello, para lograr un desarrollo del componente léxico semántico y brindar una respuesta inclusiva en el estudiante, es imprescindible tener en cuenta sus gustos e intereses, así como sus fortalezas y debilidades. Estas últimas deben verse como oportunidades de aprendizaje, ya que al intervenir de manera adecuada e innovadora fortalecerá el desarrollo de su lenguaje.

Finalmente, para brindar una respuesta inclusiva a la temática abordada, se plantea la creación de una propuesta enfocada en la gamificación, para contribuir en el desarrollo del componente léxico semántico, lo que permitirá que el estudiante mejore su capacidad para comunicarse, expresarse y relacionarse.

Aventura y Diversión en el Universo del Vocabulario

¡Únete a la Magia!

dolphin



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Capítulo III Guía de actividades basada en la gamificación para contribuir en el desarrollo del componente léxico semántico en un estudiante con TEA.

3.1 Introducción

En el sexto año de EGB de la Escuela de Educación Especializada Agustín Cueva Tamariz, hay un total de cuatro estudiantes: tres niños y una niña. El caso de estudio corresponde al estudiante J., diagnosticado con TEA grado dos. A través de la observación, se identificó que el estudiante tiene un vocabulario limitado y tiene dificultad para comprender el significado de las palabras relacionadas con su entorno, lo que impide comprender las relaciones entre el significado y el significante. Además, se observó que J., responde positivamente a estrategias de aprendizaje basadas en el juego y en la interacción lúdica. Por el contrario, los métodos tradicionales, como la presentación de contenidos en el pizarrón, no captan su atención, lo que resulta una baja interiorización de los temas abordados.

En cuanto a sus fortalezas, se destaca por ser creativo, curioso y tener un fuerte interés por aprender cosas nuevas, especialmente a través del juego y las dinámicas. Le motiva mucho el aprendizaje lúdico y su personaje favorito es Peppa Pig. De hecho, cuando el estudiante realiza alguna actividad, suele narrar historias o recrear los segmentos de su programa favorito, lo que muestra su capacidad para conectar el aprendizaje con sus intereses personales. También destaca habilidades como es el dibujo y el armado de rompecabezas en lo que muestra una notable concentración y una destreza manual. Sin embargo, se han observado ciertas debilidades, tiende a frustrarse con facilidad lo que desencadena en crisis emocionales, durante estas crisis el estudiante puede volverse agresivo hacia quienes lo rodean grita, llora y lanza objetos.

Considerando lo antes descrito, se plantea la creación de una guía de actividades basada en la gamificación, lo que constituye una oportunidad de aprendizaje para el estudiante, pues enlaza sus intereses y su forma de aprender. De modo que, la gamificación desde una perspectiva pedagógica, es una estrategia de aprendizaje, que se desarrolla a través del juego. Utiliza recursos tecnológicos y didácticos para fomentar la motivación e interés del estudiante. En este enfoque, se supera el ámbito educativo tradicional, ya que la gamificación adopta un modelo basado en el mecanismo de juego, lo que se presenta un cambio significativo a la manera de enseñar y aprender, así mismo contribuye a desarrollar

habilidades fundamentales como, la concentración y la atención, lo que permite incentivar al estudiante a aprender los contenidos de manera efectiva.

En este sentido, el juego se ha convertido en una herramienta fundamental en el proceso educativo, debido a sus buenos resultados, siendo esto un aporte positivo en la educación. Al aplicar nuevas estrategias utilizando las reglas de un juego y sus mecanismos como la escalada de niveles, recolección de puntos entre otros, se puede alcanzar más rápido los objetivos educativos. Además, la gamificación está directamente relacionada con la inclusión debido a que, implica la participación y progreso de todo el alumnado de manera activa y efectiva. Es decir, crea un entorno de aprendizaje adaptativo y motivador, permitiendo ajustar las actividades de acuerdo al estilo de aprendizaje y ritmos del estudiante, lo cual favorece a la inclusión. Asimismo, dentro de la gamificación se utilizan recompensas, puntos, niveles, insignias, lo que permite que el estudiante se vuelva el protagonista del proceso educativo.

Otro punto positivo a destacar es que conforme el individuo avanza de nivel, progresa también su aprendizaje, pues las actividades aumentan su grado de complejidad, según el nivel en el que se encuentra, a pesar de ello, siempre se respeta los procesos del estudiante, tomando en cuenta sus fortalezas. De la misma manera, la gamificación reconoce los pequeños y grandes logros, pues cuando el educando alcanza algún objetivo, o parte de este, se utiliza el refuerzo positivo, lo que aumenta su motivación para seguir aprendiendo, además fortalece su confianza, lo que le impulsa a enfrentar nuevos desafíos.

Es así que, esta propuesta diseña una guía de actividades que busca utilizar la gamificación como estrategia para contribuir en el desarrollo del componente léxico semántico del estudiante J. Para ello, se diseñarán planificaciones estructuradas que incorporan elementos de la gamificación en cada una de las actividades. Está estrategia permitirá que todos los involucrados puedan potencializar a gran medida sus habilidades y conocimientos. De modo que el estudiante obtiene un beneficio tanto a nivel personal y colectivo, impactando positivamente en todos los ámbitos de la vida.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

3.2 Justificación

La guía de actividades basada en la gamificación, responde a la necesidad de desarrollar el componente léxico semántico en un estudiante con TEA, puesto que, presenta varias dificultades para adquirir los elementos de dicho componente, limitando de esta manera la expresión de deseos o necesidades en su vida cotidiana.

Desde este punto, es importante que el desarrollo del componente léxico semántico se aborde desde estrategias y herramientas innovadoras, por lo que se plantea la guía de actividades basada en la gamificación como estrategia para la enseñanza de nuevos contenidos, debido a que es una respuesta positiva a la inclusión, ya que aporta de manera efectiva la participación activa de todo el alumnado. Esta estrategia permite generar una experiencia de aprendizaje atractiva puesto que se basa en los intereses del sujeto, utilizando elementos del juego como los retos, narrativa, recompensas y niveles, lo cual mantiene la motivación intrínseca, así también desarrolla habilidades cognitivas y sociales, en el caso específico del estudiante le ayudará a interiorizar los contenidos que se le expongan, mejorando su experiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este sentido, teniendo en cuenta las particularidades del caso de estudio, las actividades que se plantea están acorde a los intereses del estudiante. De modo que la narrativa de la gamificación corresponde a la temática “Pepa pig”, un personaje atractivo y familiar para el estudiante. Esta narrativa se emplea a lo largo de la propuesta, se estructura en tres niveles progresivos que guían al estudiante en el desarrollo del componente léxico semántico. En el primer nivel el estudiante descubre un nuevo vocabulario. En el segundo nivel clasifica este vocabulario en campos semánticos y en el tercer nivel comprende el uso del vocabulario aprendido en los niveles anteriores. Por lo que, esta propuesta permite al estudiante construir su propio aprendizaje, ampliando su vocabulario y comprendiendo su uso. Esto contribuye significativamente al desarrollo del componente léxico semántico, esencial para una comunicación efectiva y una mayor confianza en la expresión personal.

Objetivo general

Contribuir en el desarrollo del componente léxico semántico en un niño con TEA del sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz.

Objetivos Específicos:

- Fundamentar teóricamente el sistema de actividades y la gamificación.
- Diseñar las planificaciones correspondientes al sistema de actividades basados en la gamificación narrativa para contribuir en el desarrollo del componente léxico semántico de un niño con TEA.
- Aplicar las planificaciones correspondientes al sistema de actividades basados en la gamificación narrativa para contribuir en el desarrollo del componente léxico semántico de un niño con TEA.
- Evaluar los resultados de aplicación de las planificaciones correspondientes al sistema de actividades basados en la gamificación narrativa mediante una guía de observación.

3.3 Fundamentación teórica

En la práctica educativa es imprescindible innovar para asegurar los procesos de inclusión. Es en este contexto que la gamificación surge de la necesidad de renovar y mejorar los métodos educativos. pues al incorporar elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, ofrece una oportunidad para fomentar la participación activa, la motivación y el compromiso de los estudiantes. De esta manera se crea un entorno de aprendizaje dinámico e inclusivo, donde los estudiantes pueden desarrollar su máximo potencial mediante una experiencia educativa enriquecedora y significativa para todos.

En este sentido, Rodríguez et al. (2019) plantea que la gamificación se presenta como una estrategia para innovar en la educación, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades de aprendizaje lúdicas, permite que el alumnado trabaje de forma colaborativa y cooperativa, con la premisa de alcanzar un objetivo en común. En el desarrollo de la gamificación se espera superar diferentes retos entre todos los jugadores, es así que esta

estrategia incentiva la interacción y relaciones entre iguales, creando un ambiente seguro con sentimientos de pertenencia dentro del grupo. De modo que, la gamificación crea algo más que experiencias divertidas, genera experiencias de aprendizaje únicas, inmersivas y efectivas

Desde otro punto de vista, la gamificación dentro del proceso educativo usa la mecánica del juego, para que el estudiante aprenda haciendo, mediante diversos recursos tanto tecnológicos como didácticos. Así pues, según Lodoño y Rojas (2020), "la gamificación pretende llevar a los participantes o usuarios a aprendizajes o comportamientos específicos por medio de elementos del juego, pero tiene grandes retos a superar, que permitan su expansión y uso formal en diferentes disciplinas" (p. 503). En este sentido la gamificación surge como una oportunidad de revolucionar la forma de aprender, ofreciendo una experiencia educativa motivadora, emocionante y efectiva.

Como lo menciona Prieto et al. (2014) la gamificación en el contexto educativo es una fuente de motivación para el estudiante, ya que al propiciar actividades lúdicas acorde a su interés despierta la curiosidad por aprender, así también esta estrategia cuenta con características que se alejan de las tradicionales partiendo de elementos narrativos que generen la motivación a corto y largo plazo, recompensas para reforzar la motivación, elementos que personalicen el aprendizaje, trabajo en equipo, retroalimentación y actividades interesantes y divertidas para que los alumnos ejerciten las competencias que pretenden fomentar.

3.3.1 Beneficios de la gamificación en la educación

Utilizar la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, trae múltiples beneficios al sistema educativo, debido a que permite que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo mediante una experiencia divertida, lo que permite una mayor implicación y motivación del alumnado en el proceso de gamificación.

De esta manera, Bolaños (2023) señala que la gamificación en el aula ofrece numerosos beneficios que impactan positivamente a los estudiantes, ya que al incorporar dinámicas lúdicas no solo mejora su proceso de aprendizaje, sino que también fortalece las funciones cognitivas, crea un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante, promueve la motivación intrínseca, fomenta la participación activa de los estudiantes. Estos elementos

son un factor clave para que los alumnos se involucren de manera significativa en su aprendizaje.

3.3.2 Elementos de la gamificación

La gamificación se ha vuelto una herramienta clave para fomentar la motivación y participación, creando diversas actividades en función a los intereses de los niños. Ortiz et al. (2017) y Rodríguez et al. (2022) mencionan sus tres elementos fundamentales: dinámicas, mecánicas y componentes.

Las dinámicas se presentan como la narración, progresión emociones y limitaciones. Las mecánicas son las que impulsan al desarrollo de experiencias lúdicas como los retos, recompensas, retroalimentación y competición. Los componentes son las aplicaciones concretas de las dinámicas y mecánicas donde se reconocen los logros, puntos y niveles.

En la aplicación de estos elementos se establece un marco de interés para los niños motivándolos a participar activamente en las actividades que se presentan, creando así un ambiente que les permita explorar y descubrir experiencias significativas, ya que, al implementar elementos como avatares, insignias, premios, continuar niveles se desarrolla un aprendizaje más atractivo y dinámico.

3.3.3 Guía de actividades

El diseño de la gamificación se realiza mediante una guía de actividades que como lo menciona eLearn Center (2015) es un documento instructivo con actuaciones organizadas que direccionan las situaciones de aprendizaje, acciones y procesos a desarrollar con el fin de alcanzar los conocimientos planteados en un objetivo. Es decir, la guía proporciona una estructura clara para dirigir las situaciones de aprendizaje dentro del contexto educativo.

Del mismo modo según Pino y Urias (2020) (como se citó en Nacipucha y Quizhpilema, 2021) la guía de actividades permite orientar el proceso de enseñanza aprendizaje, pues logra la interacción entre los componentes personales (docentes y estudiantes) y los componentes personalizados que son los objetivos, contenidos, estrategias, recursos y evaluación. Así también aborda la estructura de una guía de actividades, la cual debe contener estos aspectos: las actividades que se van a implementar, las orientaciones

claras para dichas actividades, los materiales a usar, el tiempo de ejecución y la evaluación. Estos aspectos son esenciales para el desarrollo de una guía de actividades; sin embargo, el docente puede incorporar los elementos que considere indispensables.

Dentro de esta guía se define un objetivo específico para cada sesión, se orienta cada una de las actividades, se presenta los materiales a utilizar, el tiempo que se va a emplear, se adiciona los apoyos a la inclusión y la evaluación mediante una lista de cotejo.

3.4 Metodología para la aplicación de la propuesta

Está propuesta ayuda a superar las dificultades del desarrollo del componente léxico semántico a través de diversas actividades basadas en la gamificación. Por lo que, se plantea trabajar 14 sesiones, distribuidas en tres niveles, los mismos que se detallan a continuación.

Nivel 1.- A través de diversas actividades, juegos y dinámicas el estudiante adquiere vocabulario, de distintas categorías semánticas, como frutas, verduras, objetos de aseo personal, entre otros. El objetivo del primer nivel es que el estudiante nombre los objetos que se le presentan.

Nivel 2.- Posterior a adquirir el vocabulario, siguiendo las mismas estrategias lúdicas, en este nivel se pretende que el estudiante logre diferenciar categorías semánticas y posicionar objetos en su respectiva categoría, por ejemplo: fresa en frutas.

Nivel 3.- En el último nivel, se aspira a qué el estudiante a más de reconocer el nombre de los objetos y relacionarlos correctamente con su categoría semántica adquiera un proceso reflexivo que le permita identificar y comprender el uso de cada objeto y sea aplicable posteriormente a su vida diaria.

3.5 Descripción de la propuesta según los elementos de la gamificación

A continuación, se presentarán orientaciones detalladas para la implementación de la propuesta, teniendo en cuenta que estas orientaciones ayudarán en el proceso de la aplicación. Estás explican con precisión la narrativa, los estímulos que van a motivar a los estudiantes, (insignias, premios, puntos), también se evidencia los recursos a utilizarse, los niveles que tiene que superar y la evaluación a aplicarse, para que esta sea favorable y se cumpla exitosamente. Además, nos permitirá identificar y asignar los roles, establecer indicadores de

éxito y realizar un seguimiento y evaluación continua, tanto para la propuesta como para el individuo.

3.5.1 Dinámicas

Narración: presentar la historia para situar a los estudiantes en el contexto del juego donde se va a desarrollar el proceso de aprendizaje.

La narrativa de la propuesta se basa en el personaje Peppa Pig, puesto que va acorde a los intereses del estudiante. Parte desde el nivel uno, donde Peppa sale de viaje a la ciudad con su hermano, en el que tendrá que descubrir el nombre de nuevos objetos de su entorno, una vez que cumpla su misión gana la insignia de conocedora, pasando así al nivel dos, donde Peppa tiene la misión de ayudar a su mamá a clasificar los objetos que aprendieron en el nivel anterior, visitando el supermercado, el acuario, la escuela y el centro de la ciudad. Al culminar el nivel dos Pepa gana la insignia de recaudadora.

Finalmente, en el nivel tres, el papá de Peppa, le obsequia un libro mágico, que consta de varios acertijos con pistas sobre cada objeto que aprendió en los niveles anteriores, Peppa tiene la misión de relacionar correctamente los objetos con su significado para terminar el nivel, obteniendo de esta manera la insignia de guía y finalizando así esta grandiosa aventura en el universo del vocabulario.

Emociones**:** reconocimiento de emociones, tolerancia a la frustración, incremento de la creatividad y generar una convivencia armónica.

Progresión: evolución y desarrollo del estudiante conforme la adquisición de los conocimientos.

3.5.2 Mecánica

Competición: asignación de roles

Reto: el estudiante deberá cumplir con las misiones (adquirir vocabulario, comprender el significado de palabras, categorizar las palabras según corresponda)

Recompensas: canjear una recompensa conforme los puntos que acumule a lo largo de la aventura, estas recompensas están diseñadas acorde a los intereses del estudiante; es decir, con el personaje favorito del estudiante que es Peppa Pig. La forma en la que puede canjear es de la siguiente manera: al alcanzar 3 puntos puede reclamar una hoja para colorear, al obtener 6 puntos la recompensa son tarjetas de pares, asimismo al acumular 9 puntos es un rompecabezas, al obtener 12 puntos es un cuento y finalmente al obtener 15 puntos es un libro para colorear.

Retroalimentación: Al inicio de cada sesión se retroalimenta el contenido anterior y se harán los cambios necesarios en cada clase para mantener una mejora continua.

3.5.3 Componentes

Logros: recibimiento de insignias y premios. Al iniciar cada nivel el estudiante se hará acreedor a la insignia correspondiente, asimismo al culminar cada nivel se premiará al estudiante con un premio por nivel, dentro de estos presentes está: un collar de pictogramas, un dado clasificador con tarjetas y un premio acorde al gusto personal del estudiante.

Puntos: Los puntos no representan una calificación más bien son acumulativos, después de cada sesión el estudiante obtiene un punto por su participación, estos se anotan en un cartel, posteriormente a lo largo de la aventura el estudiante puede canjear los puntos por recompensas.

Niveles: escalar niveles al completar todas las misiones y generar expectativa por el siguiente nivel.

Nivel 1 Conocedora en el universo del vocabulario

Nivel 2 Recaudadora en el universo del vocabulario

Nivel 3 Guía en el universo del vocabulario

Las categorías semánticas o campos semánticos que se abordarán en la propuesta son:

- Objetos de aseo personal
- Objetos del aula

- Verduras y Frutas
- Animales acuáticos
- Verbos

3.6 Apoyos para la aplicación de la propuesta

Los niños con trastorno del espectro autista, enfrentan desafíos en el desarrollo de su aprendizaje. Para ayudarlos a alcanzar su máximo potencial es importante proporcionar apoyos que permitan potenciar su desarrollo integral. A continuación, se detallan estas pautas. Ministerio de educación (MINEDUC, 2022)

Rutinas y normas concretas: estructurar la rutina diaria de un niño con TEA en base a hábitos definidos durante el día, le ayuda a sentirse seguro y fomenta un ambiente de calma ya que comprende con claridad qué sucederá. Del mismo modo, al establecer normas claras le permite conocer cuál es su papel en cada situación que se presente. Esto reduce la ansiedad y mejora el comportamiento.

Presentar material visual: El uso de material visual como los pictogramas, permite que la información sea más accesible y facilita la comprensión de conceptos y actividades.

Anticipar las actividades: implica informar lo que sucederá a continuación, esta estrategia ayuda a disminuir la incertidumbre y el estrés que puede surgir ante cambios inesperados, ya sea la introducción de una nueva actividad no familiarizada o el uso de materiales desconocidos. Al anticipar y preparar a los niños para estos cambios, se fomenta un entorno más tranquilo y seguro.

Refuerzo positivo ante el buen comportamiento: consiste en ofrecer refuerzos o recompensas, como palabras de aliento, gestos de reconocimiento, cumplidos o sonrisas ante un comportamiento esperado. Esta estrategia resulta muy eficaz, ya que las personas con TEA requieren mayor retroalimentación del entorno, para entender si su comportamiento es correcto o incorrecto, es decir, necesitan que se les indique con frecuencia si deben repetir, modificar, reducir o mantener sus acciones.

Ignorar las conductas negativas: es decir no prestar atención a los enojos injustificados. ya que, la atención puede reforzar comportamientos indeseados. Al ignorar las

conductas negativas se elimina la recompensa de atención y se reduce la probabilidad de que se repitan.

Apoyo verbal: emplear un lenguaje conciso, claro y alentador. Esto implica utilizar frases como “Mira cómo lo hago, hazlo tú también. Es esencial usar un lenguaje positivo evitando el uso del “NO”. Por ejemplo, en lugar de decir “No te levantes”, se le puede decir “Siéntate por favor”. De esta manera se genera un ambiente seguro y respetuoso.

3.8 Orientaciones para la aplicación de las actividades de la propuesta

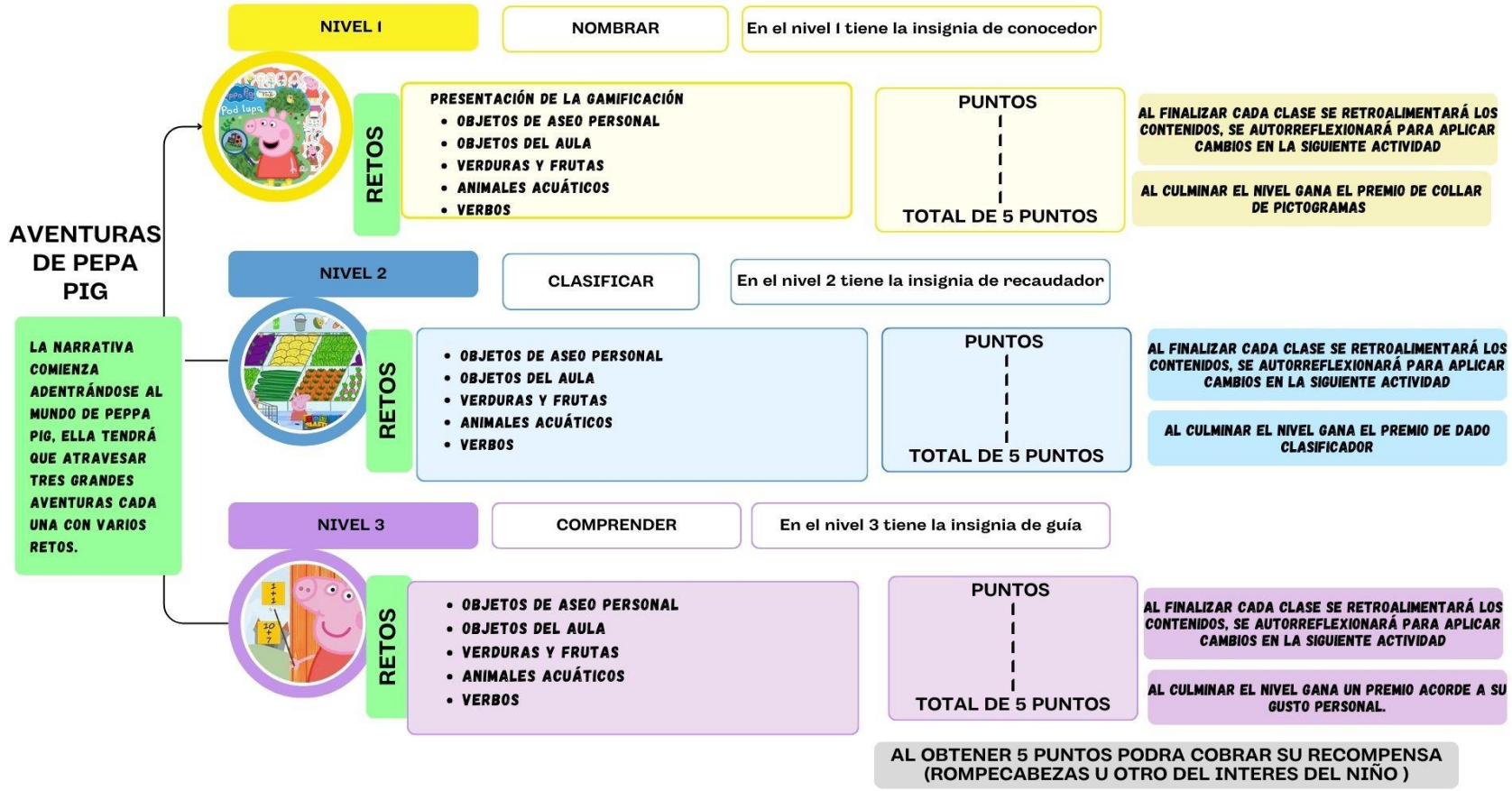
Para el desarrollo de la guía de actividades es importante conocer, qué Peppa Pig es el personaje principal de la historia y el estudiante J. su acompañante en cada aventura. Es por ello que los videos que se presentan, el material didáctico y los juegos son respecto al personaje, así mismo las órdenes las emitirá el títere de Peppa Pig.

También, es fundamental recordar que ciertas actividades iniciales como el saludo de bienvenida, la canción de saludo, la fecha, presentar la estructura de la clase y presentar normas del aula se repetirán constantemente, debido a que son cruciales para evitar interrumpir las rutinas establecidas previamente con el estudiante.

Así mismo, es importante recalcar que, una vez terminada la clase, el estudiante obtendrá un punto por su participación. Los puntos no equivalen a una calificación sumativa, más bien corresponden a uno de los elementos del juego que se desarrollan dentro de la gamificación, es así que, al acumular tres puntos puede canjear una recompensa, siendo esta un rompecabezas referente a los temas abordados en las actividades. Otro elemento de la gamificación que incluye esta propuesta son los premios, los mismos que se entregan al estudiante al finalizar cada nivel, siendo este parte de la estructura del juego y a su vez ayuda a motivar al estudiante.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Figura 1. *Resumen de las actividades de nuestra propuesta de intervención.*



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

3.9 Guía de actividades para el desarrollo de la propuesta

Actividad 1 "LAS AVENTURAS DE PEPPA PIG DESCUBRIENDO LAS REGLAS"				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Presentar la estructura de la gamificación, sus reglas, niveles, insignias y premios.	★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada. Presentar las normas de la clase. ★ **Explicar la aventura de la gamificación** Se va a adecuar el aula con personajes y el entorno de Peppa pig. En distintos puntos específicos del salón se colocarán distintos carteles que permitirán al estudiante conocer la gamificación. Los carteles que se presentarán son:	Computadora Cartel de las normas de la clase. Cartel de las rutinas Cartel de las reglas del juego. Cartel de los niveles. Cartel de los puntos Cartel de las insignias. Cartel de las recompensas. Cartel de premios.	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas negativas. Apoyo verbal	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

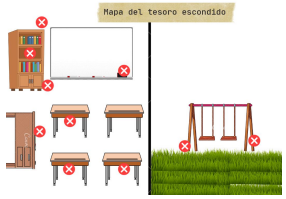
	Cartel de los tres niveles de la aventura Carles de los puntos a obtener al terminar cada actividad, teniendo en cuenta que los puntos no hacen alusión a una nota sumativa, más bien son acumulativos para que el estudiante pueda canjear una recompensa. Cartel de los premios, (collar de pictogramas, dado clasificador, regalo de acuerdo al gusto personal del estudiante) estos premios el estudiante lo obtendrá al terminar cada nivel. Cartel de las insignias (nivel 1 insignia de conocedor. nivel 2 insignia de recaudador y el nivel 3 con la insignia de guía.) Cartel de recompensas, aquí están los rompecabezas que el estudiante ganará tras acumular 3 puntos. Anotar 1 punto por la participación.	(Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 6) **Metodología**: Metodología activa de la gamificación**.**		

NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DE ASEO PERSONAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Actividad 2				
Tiempo: 40min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos:**	**Apoyos**	**Evaluación**
Nombrar los objetos de aseo personal, mediante actividades basadas en la gamificación para el desarrollo del vocabulario, la observación y la comunicación.	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. ★ Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ Presentar las normas de la clase. ★ Condecoración con la insignia del nivel 1, correspondiente a conocedor. ★ Presentar un video ★ Juego a partir de lo observado en el video ★ Posterior a observar el video, en una mesa se le presentarán varios objetos de aseo personal y Pepa le pedirá al estudiante que separe todos los objetos que ella mostró en el video realizando preguntas. ★ ¿Qué usó Peppa para lavarse las manos? ★ ¿Qué usó Peppa para secarse las manos? ★ ¿Qué usó Peppa para cepillarse los dientes?	Computadora Tarjetas con imágenes Celular Jabón Toalla Cepillo Pasta dental Hilo dental Títere de Peppa (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	★ **Construcción 20 min** ★ **Búsqueda del tesoro** Facilitar al estudiante un mapa, con respectivas señales de donde podrá encontrar pequeños tesoros (imágenes de objetos de aseo personal).  Una vez que recaude todas las imágenes podrá observar en la parte de atrás de la imagen un código QR para visualizar el objeto en realidad aumentada mediante el celular. Mientras el estudiante observa la imagen se le indicará el nombre del objeto y sus características. **Consolidación 10 min** ★ **Juego: Pepa dice** Se colocan varias tarjetas con objetos de aseo personal en una mesa y Pepa le pedirá al estudiante que tome las tarjetas de los objetos que se menciona. Por ejemplo: (Jabón líquido, toalla, pasta dental, shampoo) Una vez que el estudiante tenga la tarjeta deberá mencionar el nombre del objeto. Anotar 1 punto por la participación.	anexo 7) **Metodología**: Metodología activa de la gamificación**.**	correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	

Lista de cotejo

Indicadores de desempeño	Lo logré	Lo estoy logrando	**Observaciones**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Menciona el nombre de los objetos de aseo personal			
Comprende el mapa de la búsqueda del tesoro y encuentra los objetos			
Respeta las reglas del juego: espera su turno para participar			
Maneja adecuadamente las tecnologías: utiliza el celular específicamente para resolver actividades de la gamificación			
Escucha activa: Presta atención a las instrucciones y explicaciones brindadas			
Muestra interés en las actividades planteadas			
Respeta a sus compañeros			
Realiza las actividades planteadas			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo			
Participa en clases			
Se muestra colaborativo			
Sigue las normas de la clase			

NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DEL AULA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Actividad 3				
Tiempo: 40min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Nombrar los objetos del aula mediante actividades basadas en la gamificación para el desarrollo del vocabulario, la observación y la comunicación	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. ★ Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ Presentar las normas de la clase. ★ Juego: Peppa visita el aula de J. ★ Mediante un recorrido guiado por el títere de Peppa, él estudiante recorre el aula observando los objetos que se pueden encontrar en su entorno. ★ Preguntas de acuerdo al recorrido ★ ¿Qué viste en el aula? ★ ¿Qué objeto te gusta más? ★ ¿Con que realizas tu tarea? ★ ¿Dónde se sienta la profesora? **Construcción 20 min** ★ Explicación del nombre de los objetos vistos en el aula. ★ Mediante una presentación en la plataforma Canva se	Títere de Peppa Computadora Grapadora Perforadora Clips Compás Foami escarchado Silicona líquida Goma en barra Punzón Cinta masking	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	mostrará al estudiante varias imágenes con objetos que ha visto dentro del aula con sus respectivos nombres y características. ★ https://www.canva.com/design/DAGUIn6xNAg/kpR99JDW1k6LhZcLkaWYRw/edit?utm_content=DAGUIn6xNAg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton ★ Juego de pares en línea. ★ En la plataforma Word wall a través del juego "encuentra el par", el estudiante deberá encontrar pares de imágenes de objetos del aula y deberá mencionar el nombre. **Consolidación 10 min** ★ Juego "El rey manda" ★ Para motivar al estudiante a buscar los objetos el títere de Peppa pig será participante dentro de este juego. ★ Mencionar el nombre de un objeto del aula. El estudiante y Peppa pig deberán buscar el objeto por separado. ★ Una vez que se encuentre el objeto deberá mencionar el nombre del objeto en voz alta. ★ Quien acumule más objetos ganará un punto adicional. ★ Hoja de trabajo, con la orden de encerrar en un círculo los objetos del aula. ★ Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.	Cinta scotch (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 8) **Metodología**: Metodología activa de la gamificación	ambiente acorde al tema.	

Lista de cotejo

Indicadores de desempeño	Lo logré	Lo estoy logrando	Observaciones
Menciona el nombre de los objetos del aula.			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Responde las preguntas de conocimiento, después del recorrido por el aula.			
Maneja adecuadamente las tecnologías: utiliza el celular específicamente para resolver actividades de la gamificación.			
Espera su turno para participar.			
Sigue los pasos del juego en el orden correcto.			
Escucha activa: Presta atención a las instrucciones y explicaciones brindadas.			
Muestra interés en las actividades planteadas.			
Respeta a sus compañeros.			
Realiza las actividades planteadas.			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo.			
Participa en clases.			
Se muestra colaborativo.			
Sigue las normas de la clase			

NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO FRUTAS Y VERDURAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Actividad 4				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	Actividades	Recursos	Apoyos	Evaluación
Nombrar verduras y frutas del medio mediante actividades basadas en la gamificación para el desarrollo del vocabulario, la observación y la comunicación	**Anticipación 10 min** ● Saludo de bienvenida. ● Canción del saludo. ● Anotar la fecha. ● Explicar la estructura de la jornada de clase. ● Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ● Presentar las normas de la clase. ● Presentar un video https://www.youtube.com/watch?v=yIP3GUY2gsg ● Realizar preguntas ● ¿Qué preparó la abuela de Peppa? ● ¿Qué alimentos usó la abuela de Peppa? ● ¿Te gusta alguna verdura que comió Peppa? **Construcción 20min** ● Peppa conoce el nombre de frutas y verduras ● En una mesa colocar verduras (pepino, lechuga, zanahoria, tomate,) y frutas (manzana, guineo, uvas, piña, fresa, kiwi, guanábana, mandarina, arándanos, durazno) ● En otra mesa colocar imágenes similares a las verduras y frutas presentadas, el estudiante deberá unir la imagen	Computadora Títere de Peppa. Frutas: manzana, guineo, fresa, naranja, papaya, piña. Vegetales: Pepino, lechuga, zanahoria, cebolla. Tazón (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 9) Metodología:	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	con su respectiva fruta una vez que lo haga el docente le dará a conocer el nombre de cada una y sus características (si son dulces, saladas, amargas) **Consolidación 10min** ● Adivina quién soy ● Se le venda los ojos al estudiante y se le brinda un pedazo de fruta o verdura, el estudiante degustará y tiene que mencionar el nombre de la misma ● Hoja de trabajo, con la orden de unir con puntos, colorear y otra hoja para que cipote los nombres de las frutas y verduras. ● Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.	Metodología activa de la gamificación.		

Lista de cotejo

Indicadores de desempeño	Lo logré	Lo estoy logrando	Observaciones
Menciona el nombre de diversas frutas			
Menciona el nombre de varias verduras			

Responde las preguntas en relación al video			
Espera su turno para participar			
Adivina correctamente el nombre de frutas y verduras a través de la degustación			
Presta atención a las instrucciones y explicaciones brindadas			
Muestra interés en las actividades planteadas			
Respeta a sus compañeros			
Realiza las actividades planteadas			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo			
Participa en clases			
Se muestra colaborativo			
Sigue las normas de la clase			

NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO ANIMALES ACUÁTICOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Actividad 5				
Tiempo: 40min				
Objetivo	Actividades	Recursos	Apoyos	Evaluación
Nombrar los animales acuáticos mediante actividades basadas en la gamificación para el desarrollo del vocabulario, la observación y la comunicación	**Anticipación 10 min** ● Saludo de bienvenida. ● Canción del saludo. ● Anotar la fecha. ● Explicar la estructura de la jornada de clase. ● Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ● Presentar las normas de la clase. ● Presentación de tarjetas ● El docente muestra imágenes de diferentes animales acuáticos en tarjetas. Luego, hace preguntas simples para activar el conocimiento previo y fomentar la observación. ● ¿Sabes dónde vive este animal? ● ¿Sabes de que se alimenta este animal? **Construcción 20 min** ● Presentación del acuario en el aula con	Celular Tarjetas con imágenes. Hologramas Caja para presentar el holograma. Títere de Peppa Computadora Cinta (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 10) Metodología: Metodología	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	holograma ● El docente utiliza un celular para mostrar hologramas de varios animales acuáticos. ● Estos hologramas se mueven y emiten sonidos realistas. ● Cada vez que aparezca un animal, se mencionará el nombre y características del animal. ● Pedir al estudiante que repita el nombre del animal. **Consolidación 10 min** ● Competencia de animales con Peppa ● El docente organiza una competencia entre el estudiante y el títere de Peppa Pig. ● En la pizarra, se colocan imágenes de los animales acuáticos que se vieron antes. ● El docente menciona el nombre de un animal y tanto el estudiante como Peppa deben correr hacia la imagen del animal en la pizarra y tocarla. ● Cada vez que el estudiante toque el animal correcto y diga su nombre, obtiene un punto. Si Peppa lo toca primero, el títere finge que ha ganado. ● Hoja de trabajo, con la orden de colorear y escribir el nombre de los animales.	activa de la gamificación.		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	• Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.			

Indicadores de desempeño	Lo logré	Lo estoy logrando	Observaciones
Menciona el nombre de animales acuáticos			
Responde las preguntas de anticipación			
Espera su turno para participar			
Maneja adecuadamente las tecnologías: utiliza el celular específicamente para resolver actividades de la gamificación			
Presta atención a las instrucciones y explicaciones brindadas			
Muestra interés en las actividades planteadas (holograma)			
Muestra interés por competir y ganar			
Respeta a sus compañeros			
Realiza las actividades planteadas			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo			
Participa en clases			
Se muestra colaborativo			
Sigue las normas de la clase			

NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO VERBOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Actividad 6				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	Actividades	Recursos	Apoyos	Evaluación
Nombrar verbos mediante actividades basadas en la gamificación para el desarrollo del vocabulario, la observación y la comunicación	**Anticipación 10 min** ● Saludo de bienvenida. ● Canción del saludo. ● Anotar la fecha. ● Explicar la estructura de la jornada de clase. ● Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ● Presentar las normas de la clase. ● Juego "Peppa dice" con verbos conocidos ● El docente introduce un juego sencillo similar a "Simón dice" llamado "Peppa dice", utilizando verbos que el estudiante ya conoce (como correr, saltar, cantar, jugar, y limpiar). ● El docente guía el juego. ● Ejemplo: ● (Peppa dice que corras en tu lugar) ● (Peppa dice que saltes.) **Construcción 20 min** ● Presentación de nuevos verbos mediante hologramas ● El docente presenta verbos nuevos que el estudiante aún no conoce. Para cada verbo, se utiliza un	Celular Holograma Caja para presentar el holograma. Títere de Peppa Computadora Tablas de bingo Tarjetas con imágenes. (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 11) Metodología: Metodología activa de la	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	holograma que muestra la acción asociada al verbo. ● Primero, el docente muestra el holograma de una persona "bailando". Luego, el docente dice: Este verbo es bailar. ¿Sabes lo que significa bailar? Mira cómo se mueve. ● Después de mostrar el holograma, el docente pide al estudiante que imite la acción. **Consolidación 10 min** ● Juego Verbo Bingo ● El docente organiza un juego de Bingo, pero en lugar de números, las tablas de Bingo tienen imágenes de verbos. ● El docente tiene un conjunto de tarjetas con imágenes de acciones. ● El docente saca una tarjeta de acción y muestra la imagen al estudiante, diciendo el nombre del verbo en voz alta. ● El estudiante debe buscar en su tabla de Bingo la imagen del verbo mencionado y marcarla si está presente. ● Una vez que el estudiante llene su tabla, un punto adicional. ● Deber: hoja de trabajo. ● Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos. Realizar la premiación de la culminación del nivel 1 con su respectivo premio (collar de pictogramas con todo el vocabulario visto en la aventura).	gamificación.		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Indicadores de desempeño	Lo logré	Lo estoy logrando	Observaciones
Menciona el nombre de verbos según las acciones			
Espera su turno para participar			
Maneja adecuadamente las tecnologías: utiliza el celular específicamente para resolver actividades de la gamificación			
Escucha activa: Presta atención a las instrucciones y explicaciones brindadas			
Muestra interés en las actividades planteadas (holograma)			
Sigue las instrucciones del docente: bailar, correr, etc.			
Muestra interés por competir y ganar			
Respeta a sus compañeros			
Realiza las actividades planteadas			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo			
Participa en clases			
Se muestra colaborativo			
Sigue las normas de la clase			

NIVEL 2 RECAUDADORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DE ASEO Y OBJETOS DEL AULA
Actividad 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Clasificar los campos semánticos referentes a objetos de aseo personal y objetos del aula a través de actividades basadas en la gamificación para relacionar los objetos de forma coherente.	**Anticipación 10 min** ● Saludo de bienvenida. ● Canción del saludo. ● Anotar la fecha. ● Explicar la estructura de la jornada de clase. ● Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ● Presentar las normas de la clase. ● Condecoración con la insignia del nivel 2, correspondiente a recaudador. ● Presentación de un video. ● https://www.youtube.com/watch?v=mTY2_ivZ4QQ ● Se presenta un video sobre objetos de aseo personal y objetos del aula. ● Plantear preguntas sobre los objetos vistos en el video. ● ¿Qué objeto se usa para cepillarse los dientes? ● ¿Qué necesitas para escribir en la clase? ● ¿Qué necesitas para secarte la cara? **Construcción 20min** ● Juego de Peppa en el supermercado	Computadora Material didáctico (Objetos de aseo personal Objetos del aula) Lista de compras Títere de Peppa Cestos de compra Billetes didácticos. (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 12)	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	• El aula se coloca un letrero de supermercado, estación de caja, objetos de aseo personal y objetos del aula. Todos los objetos con su nombre y el precio. • Entregar una lista de compra y billetes didácticos, para que el estudiante acompañe a Peppa a realizar la compra.  • • Preguntas mientras realizan las compras: • Peppa necesita jabón. ¿Puedes ayudar a Peppa a encontrar el jabón en el supermercado? • Ahora, Peppa necesita una regla para su clase. ¿Dónde está la regla? • El estudiante debe identificar correctamente los objetos y decir en voz alta qué objeto está eligiendo. **Consolidación 10min** • Clasificación • Después de completar el recorrido por el supermercado, • Al momento de simular la acción de pagar las compras. El estudiante tendrá que clasificar los	. **Metodología:** Metodología activa de la gamificación**.**	tema.	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	objetos en dos categorías: objetos de aseo personal y objetos del aula en diferentes cestos. ● Una vez que todos los objetos hayan sido clasificados, el docente revisa junto con el estudiante cada objeto colocado en los carritos, nombrándolos en voz alta. ● Hoja de trabajo, con la orden de recortar imágenes y clasificarlas en el lugar correspondiente. ● Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.			

LISTA DE COTEJO			
Indicadores de desempeño	**Lo logré**	**Lo estoy logrando**	**Observaciones**
Menciona el nombre de los objetos del aula			
Menciona el nombre de los objetos de aseo personal			
Clasifica en el espacio designado los objetos del aula			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Clasifica en el espacio designado los objetos de aseo personal.			
Observa el video con atención			
Responde a las preguntas referentes al video			
Respeta las normas de la clase			
Muestra interés en las actividades planteadas			
Respeta a sus compañeros			
Realiza las actividades planteadas			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo			
Se muestra colaborativo			

NIVEL 2 RECAUDADORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO FRUTAS Y VERDURAS				
Actividad 2				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Clasificar los campos semánticos referentes a frutas y verduras a través de actividades basadas en la gamificación para relacionar los objetos de forma coherente.	**Anticipación 10 min** ● Saludo de bienvenida. ● Canción del saludo. ● Anotar la fecha. ● Explicar la estructura de la jornada de clase. ● Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ● Presentar las normas de la clase. ● Presentación de un video. https://www.youtube.com/watch?v=uGBo0I5bKag ● Hacer preguntas sobre el video ● ¿A dónde fue Peppa? ● ¿Qué lleva Peppa para realizar las compras? ● ¿Qué compro Peppa? **Construcción 20 min** ● Juego de Peppa en el supermercado ● El aula se transforma en un supermercado con diferentes estaciones que representan secciones de frutas y verduras. ● El estudiante acompaña al títere de Peppa al supermercado para comprar las frutas y verduras de una lista:	Computadora Material didáctico (frutas y verduras) Lista de compras Títere de Peppa Cestos de compra (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 13) **Metodología:**	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	 ● ● Ejemplo ● Peppa necesita lechuga para la ensalada. ¿Puedes ayudar a Peppa a encontrar la coliflor en el supermercado? ● Ahora, Peppa necesita uvillas para realizar un postre. ¿Dónde están las uvillas? ● El estudiante debe identificar correctamente las frutas y verduras ● Colocar toda la compra en una sola cesta. ● Decir en voz alta qué fruta o verdura está eligiendo. **Consolidación 10 min** ● Clasificación ● Después de completar el recorrido por el supermercado, ● Al momento de simular la acción de pagar las compras. El estudiante tendrá que clasificar las compras en dos categorías: frutas y verduras en diferentes cestos. ● Una vez que todos los objetos hayan sido clasificados, el docente revisa junto con el estudiante cada objeto colocado en los carritos, nombrándolos en voz alta.	Metodología activa de la gamificación**.**		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	• Hoja de trabajo, con la orden de unir con puntos, clasificar y dibujar frutas y verduras. • Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.			

LISTA DE COTEJO			
Indicadores de desempeño	**Lo logré**	**Lo estoy logrando**	**Observaciones**
Menciona el nombre de las frutas presentadas en clase.			
Menciona el nombre de las verduras presentadas en clase.			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Clasifica las verduras en la cesta asignada			
Clasifica las frutas en la cesta asignada			
Observa el video con atención			
Responde a las preguntas referentes al video			
Respeta las normas de la clase			
Muestra interés en las actividades planteadas			
Respeta a sus compañeros			
Realiza las actividades planteadas			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo			
Se muestra colaborativo			

NIVEL 2 RECAUDADORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO ANIMALES ACUÁTICOS Y VERBOS
Actividad 3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Clasificar los campos semánticos referentes a animales acuáticos y verbos a través de actividades basadas en la gamificación.	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ Presentar las normas de la clase. ★ **Caja mágica** ★ Colocar en una caja tarjetas con imágenes de animales acuáticos y otras con acciones. ★ El estudiante debe sacar una tarjeta de la caja. ★ Si saca una tarjeta de un animal deberá decir el nombre del animal. ★ En el caso que no lo recuerde con la utilización ★ del títere de peppa se guía la actividad describiendo cada tarjeta para que pueda acertar en el nombre. ★ Si saca la tarjeta de una acción, deberá imitar la acción.	Caja mágica Tarjetas silbato Caja de color rojo Caja de color azul Caja etiquetada con acciones Caja etiquetada con animales acuáticos Dado. (Todos los materiales de	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	Construcción 20min ★ **La Clasificación con el Dado** ★ Colocar en una caja tarjetas con imágenes de animales acuáticos y otras con acciones. ★ Utilizando el títere de Peppa, se enseñará a los estudiantes a distinguir entre las tarjetas de acciones y las de animales acuáticos, además deberá nombrar cada tarjeta. ★ Colocar sobre la mesa dos cajas, una caja de color rojo que corresponde a las acciones y otra caja de color azul que corresponde a los animales acuáticos. ★ El estudiante lanzará un dado que tiene dos colores el color rojo es para las acciones y el color azul es para los animales acuáticos. ★ Según el color que salga el estudiante deberá tomar la tarjeta correspondiente y colocar la tarjeta en la caja que pertenece. ★ **Consolidación 10min** ★ **La Carrera de Clasificación** ★ Esparcir las tarjetas con imágenes de animales acuáticos y verbos. Colocar dos cajas a una distancia de las tarjetas, asegurando suficiente espacio para que los estudiantes corran. ★ Las dos cajas deben estar etiquetadas como animales acuáticos y otra como verbos. ★ El estudiante y Peppa tendrán que buscar tarjetas y	esta actividad se encuentran en el anexo 14) **Metodología:** Metodología activa de la gamificación**.**	tema.	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	clasificarlas correctamente en el menor tiempo posible. ★ Cuando suene el silbato, deberán correr hacia el área donde están las tarjetas, seleccionar una, y luego regresar a su cesto para clasificarla. ★ Quien logre juntar mayor cantidad de tarjetas ganará un punto adicional. ★ **Hoja de trabajo,** con la orden de unir según corresponda y recortar seguidamente clasificar según corresponda. ★ Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos. Realizar la premiación de la culminación del nivel 2 con su respectivo premio (dado clasificador con tarjetas de pictogramas).			

LISTA DE COTEJO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Indicadores de desempeño	Lo logré	Lo estoy logrando	Observaciones
Menciona el nombre de los animales acuáticos presentados en clase.			
Menciona el nombre de los verbos presentados en clase.			
Clasifica en las cajas designadas para las tarjetas de los animales acuáticos.			
Clasifica en las cajas designadas para las tarjetas de los verbos.			
Observa el video con atención			
Responde a las preguntas referentes al video			
Respeta las normas de la clase			
Muestra interés en las actividades planteadas			
Respeta a sus compañeros			
Realiza las actividades planteadas			
Mantiene el orden en el lugar de trabajo			
Se muestra colaborativo			

NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DE ASEO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Actividad 1				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Comprender el uso de los objetos de aseo personal mediante actividades basadas en la gamificación para el enriquecimiento del vocabulario y el autocuidado.	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ Presentar las normas de la clase. ★ Condecoración con la insignia del nivel 3, correspondiente a guía. ★ **Presentación de siluetas de objetos de aseo personal en la plataforma canva** https://www.canva.com/design/DAGXUBoeiHU/vmvRvMfgik7GiiVpGI86WA/view?utm_content=DAGXUBoeiHU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h8d324f63da Se presentan siluetas de varios objetos de aseo	computadora Títere de Peppa Jabón Cepillo Toalla Pasta dental Material didáctico de una ducha. (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 15)	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	personal (cepillo dental, jabón, toalla, etc.) ★ El estudiante debe observar las siluetas y mencionar sus nombres. **Construcción**: 20 min ★ Explicación práctica del uso de los objetos de aseo con el títere de Peppa Pig. Ejemplo. Este es un cepillo de dientes. Lo usamos para lavarnos los dientes después de cada comida. ¿Sabes cómo hacerlo? ★ Juego en la plataforma wordwall. https://wordwall.net/es/resource/82767604 **Consolidación: 10 min** ★ **Actividad práctica** ★ Realizar una actividad práctica donde el estudiante simulará la acción de bañarse con una ducha realizada en material didáctico, asimismo lavarse la cara, las manos y los dientes usando los objetos necesarios. ★ Durante la actividad, el estudiante debe mencionar los objetos que está utilizando y explicar para qué sirven. ★ **Hoja de trabajo,** con la orden de unir el objeto con	**Metodología:** Metodología activa de la gamificación**.**		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	su función ★ Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.			
NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO FRUTAS Y VERDURAS				
Actividad 2				
Tiempo: 40min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Reconocer el uso de las verduras y frutas en la alimentación diaria mediante actividades basadas en la gamificación para la ampliación del vocabulario.	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ Presentar las normas de la clase. ★ **Adivinanzas** ● Con la utilización del títere de Peppa se presentará	Computadora material didáctico Frutas (orito, arándano, uvilla, pitahaya, manzana, granadilla) Verduras (brócoli, coliflor, rábano, col morada)	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento.	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	un juego de adivinanzas en la plataforma Wordall https://wordwall.net/es/resource/4831676/frutas-y-verduras ● Si la respuesta es correcta se lleva la fruta o verdura que adivina **Construcción: 20 min** ★ **Cocinando con Peppa** ★ Peppa Pig le pide al estudiante que le ayude a preparar una ensalada de frutas y otra de verduras ★ Con la utilización del títere de Peppa presentar al estudiante todas las verduras y frutas, que se van a utilizar ★ El estudiante deberá recolectar de la mesa de materiales, (donde están las frutas y verduras) todas las verduras que va a necesitar para realizar la ensalada, durante la actividad se le pedirá al estudiante que identifique qué verduras se consumen con cáscara y cuales sin ella ★ Con la ayuda del estudiante se va a pelar y picar las verduras, posteriormente se va a colocar las verduras picadas en un tazón y poner sal y limón. ★ De la misma manera el estudiante debe preparar una ensalada de frutas, y debe reconocer que alimentos va a utilizar (recolectar de la mesa), posteriormente debe pelar, picar y mezclar las frutas picadas en un tazón y agregar jugo de naranja.	(Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 16) **Metodología:** Metodología activa de la gamificación. Aprendizaje basado en el juego	No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	★ Reservar las ensaladas **Consolidación: 10 min** **Preguntas trampa** ★ **Al finalizar las ensaladas, le haremos varias preguntas al estudiante tales como:** ¿Puedo usar un durazno en la ensalada de verduras? ¿Puedo usar una lechuga para mi ensalada de frutas? ¿Está bien mezclar fresa y aguacate para mi ensalada? ★ El estudiante debe reflexionar sobre el uso adecuado de cada alimento y determinar si es apropiado o no. ★ Degustar la ensalada ★ **Hoja de trabajo,** con la orden recortar los alimentos y pegar según corresponda. ★ Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.			

NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DEL AULA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Actividad 3				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Comprender y reconocer el uso de los objetos del aula mediante actividades basadas en la gamificación para el enriquecimiento del vocabulario.	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ **Presentar las normas de la clase.** ★ **Presentación de siluetas de objetos del aula en la plataforma canva.** Se presentan siluetas de objetos del aula (perforadora, compás, clips, grapadora). ★ El estudiante debe reconocer y mencionar el nombre de cada objeto. **Construcción: 20 min** ★ **Explicación práctica con el títere de Peppa Pig** ★ El títere de Peppa Pig guiará la actividad, mostrando al	Computadora Tarjetas perforadora, engrapadora, clips, compás, archivador, notas adhesivas, corrector, cinta masking. (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 17)	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	estudiante diferentes objetos del aula y explicando su uso. Ejemplo. Peppa te va a mostrar cómo usamos la grapadora. ¿Sabes para qué sirve? ★ El docente presenta objetos como el compás, la regla, la perforadora, el lápiz, explicando cómo y cuándo se utilizan. ★ Presentar tarjetas con imágenes para buscar el par de cada objeto del aula. **Consolidación: 10 min** ★ **Actividad práctica Uso de los objetos del aula** ★ El estudiante realiza una actividad práctica en la que usará los objetos del aula que se presentaron. (con el objetivo que tenga independencia al momento de guardar su material de trabajo) ★ Engrapar hojas con la grapadora. ★ Usar una perforadora para hacer agujeros en hojas. ★ Medir objetos con una regla. ★ Usar el compás para trazar círculos. ★ **Hoja de trabajo,** con la orden de unir el objeto con su uso, otra hoja con la premisa de usar un objeto y colocar el resultado. ★ Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.	**Metodología:** Metodología activa de la gamificación**.** Aprendizaje basado en el juego	correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO ANIMALES ACUÁTICOS				
Actividad 4				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Reconocer los animales acuáticos y sus características mediante actividades basadas en la gamificación para el enriquecimiento del vocabulario.	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo. ★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ Presentar las normas de la clase. ★ **Actividad de pesca** ★ Se presentan siluetas de varios animales acuáticos (pez, delfín, ballena azul, medusa) y el estudiante deberá pescar las siluetas. ★ El estudiante debe mencionar a qué animal cree que	Computadora material didáctico Caña de pescar, siluetas de imágenes de animales acuáticos, parlantes, esponja, hojas de trabajo. Aplicación de Arloopa (Todos los	Rutinas y reglas concretas. Presentar material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	corresponde cada silueta. ★ El docente motiva al estudiante a adivinar el nombre del animal brindando pistas relacionadas con sus características. Ejemplo de pistas: Es el animal más grande del mar Este animal emite este sonido (reproducir audio). **Construcción 20 min** ★ **Descubrir siluetas** ★ Las siluetas recolectadas están pintadas por la parte superior. ★ El estudiante deberá despintar usando una esponja húmeda para descubrir la imagen del animal. ★ Usando la aplicación Arloopa, el docente presenta dos hábitats acuáticos (un océano y un estanque). ★ El estudiante debe colocar la silueta del animal en el hábitat correspondiente, mencionando el nombre del animal y observando las características que ve. **Consolidación:10 min** ★ **Bingo de animales acuáticos** ★ Se proporciona una tabla de bingo ilustrada con imágenes de animales acuáticos en lugar de números. ★ El docente usará una plataforma virtual como para	materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 18) **Metodología:** Metodología activa de la gamificación. Aprendizaje basado en el juego	rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	sacar las fichas .https://wordwall.net/es/resource/83005420 ★ El estudiante deberá reconocer a qué animal corresponde ficha y marcarla en su tabla. ★ **Hoja de trabajo,** con la orden de encerrar los animales acuáticos y otra hoja con la premisa de unir y poner el nombre. ★ Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos.			

NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO VERBOS				
Actividad 5				
Tiempo: 40 min				
Objetivo	**Actividades**	**Recursos**	**Apoyos**	**Evaluación**
Reconocer y comprender los verbos de acciones mediante la	**Anticipación 10 min** ★ Saludo de bienvenida. ★ Canción del saludo.	Computadora Títere de Peppa	Rutinas y reglas concretas. Presentar	Observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

identificación de imágenes y la realización de acciones.	★ Anotar la fecha. ★ Explicar la estructura de la jornada de clase. Se le explica brevemente al estudiante todas las actividades que se van a realizar a lo largo de la jornada ★ Presentar las normas de la clase. ★ **Las tarjetas de acciones** ★ El docente presenta tarjetas de Peppa Pig realizando diferentes acciones (correr, saltar, caminar, comer, etc.) y preguntar ¿Qué acción crees que está haciendo Peppa Pig en esta tarjeta? ★ El estudiante debe observar y responder, fomentando la conversación sobre las acciones representadas. **Construcción: 20 min** ★ **Rompecabezas de verbos** ★ Se presenta al estudiante un rompecabezas de verbos con Peppa Pig, donde cada pieza tiene una imagen y parte de una oración (por ejemplo, una imagen de peppa, otra imagen de la acción correr y otra imagen del parque)**.** ★ El estudiante debe colocar la pieza correcta en el espacio correspondiente para completar la oración.	Tarjetas Rompecabezas (Todos los materiales de esta actividad se encuentran en el anexo 19) **Metodología:** Metodología activa de la gamificación**.** Aprendizaje basado en el juego	material visual (pictogramas). Anticipar las actividades. Refuerzo positivo ante el buen comportamiento. No prestar atención a las rabietas, reforzar las actitudes correctas Apoyo verbal Estructurar el ambiente acorde al tema.	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

	Consolidación: 10 min ★ **Ruleta de verbos de Peppa Pig** ★ Se presenta una ruleta con diferentes acciones que Peppa realiza (resaltar, grapar, perforar, enrollar, ensartar, decorar, rasgar) ★ El estudiante gira la ruleta y debe realizar la acción que le salga. Ejemplo. ★ Si la ruleta indica perforar, el estudiante debe perforar una hoja. ★ **Hoja de trabajo,** con la orden de realizar la acción que indique el verbo. ★ Anotar 1 punto por la participación y recordar que puede canjear la recompensa o seguir acumulando los puntos. ★ Realizar la premiación de la culminación del nivel 3 con su respectivo premio el premio acorde al gusto del estudiante (billetera).			

Indicadores de desempeño	Lo logré	Lo estoy logrando	Observaciones
Reconoce correctamente los nombres de los animales acuáticos y los verbos.			
Respeta las reglas del juego durante la actividad.			
Muestra interés y entusiasmo en las actividades			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

propuestas.			
Respeta a sus compañeros durante las actividades grupales			
Mantiene un orden específico en las actividades que se le plantean			
Escucha la instrucciones que el docente le brinda			
Se esfuerza por completar las tareas que se le asignan			
Manifiesta alegría y entusiasmo al participar en los juegos			
Realiza las actividades de manera segura			
Mantiene la concentración durante las actividades			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

3.10 Resultados de la aplicación de la propuesta

Tras la aplicación de la guía de actividades basada en la gamificación para el estudiante J. quien presentaba un limitado vocabulario y poca comprensión de palabras y frases, se puede afirmar que, gracias a la intervención y apoyos adecuados, es posible lograr un desarrollo significativo en el componente léxico semántico.

Durante la implementación de la propuesta, se utilizó la técnica de observación junto con sus respectivos instrumentos: el diario de campo y la guía de observación (Anexo 4). Estos instrumentos fueron fundamentales para obtener los resultados de la aplicación. A través de la guía de observación, se pudo registrar, al finalizar todas las actividades, el número de palabras que el estudiante identificaba, mencionaba, clasificaba y comprendía en su uso. Además, se empleó una bitácora en la que se detallaban los aspectos positivos, negativos y posibles ajustes para favorecer la mejora continua durante la aplicación.

De este modo, se pudo evidenciar que la gamificación permitió al estudiante mantenerse activo, motivado y comprometido durante el desarrollo de las actividades, lo que facilitó la adquisición de la mayoría de los conocimientos impartidos.

Es así que, en el primer nivel, se le instruyó para nombrar un total de 10 palabras por distintas categorías semánticas como lo son, objetos del aula, objetos de aseo personal, frutas, verduras, verbos y animales acuáticos; un total de 60 palabras, lo que resultó favorable, pues el estudiante dominó 55 palabras, teniendo mayor dificultad en los verbos, al ser abstractos.

Por otro lado, en el segundo nivel, el estudiante debía desarrollar la capacidad de diferenciar categorías semánticas lo que se logró satisfactoriamente, pues el educando no presentó dificultad al hacerlo.

Finalmente, en el nivel tres, el estudiante ya domina el nombre y a qué categoría semántica pertenencia el vocabulario que se presentó, por lo que se procedió a indicar los usos o significados de las palabras, en este indicador al igual que en el nivel uno, el estudiante obtuvo mayor dificultad en los verbos, pero el resto de palabras pudo aprender sus usos, e incluso imitarlos, pues aprendió a utilizar diferentes objetos del aula como la grapadora, perforadora, compás, corrector entre otros. Asimismo, aprendió el uso del hilo

dental, enjuague bucal y otros objetos de aseo personal que no estaban incluidos en su rutina diaria.

Al culminar el proceso de gamificación, se puede afirmar que la propuesta de intervención fue adecuada para el estudiante pues tomo en cuenta sus intereses, sus fortalezas y ayudo a que se trabaje en sus debilidades, todo esto permitió que el estudiante logre desarrollar el componente léxico semántico, enriqueciendo su vocabulario y comprendiendo órdenes dentro y fuera del aula, lo que favorece a su participación activa en distintos entornos de la sociedad.

4. Conclusiones

En correspondencia con el primer objetivo específico, que se refiere a la fundamentación teórica, los autores (Juillerat, 2015; Pérez, 2018; Alfaro y Sigueñas, 2023) coinciden que cuando el componente léxico semántico se encuentra alterado en niños con TEA, esto afecta directamente a sus habilidades comunicativas y de interacción social, limitando su participación activa en la sociedad. Lo cual se evidencia en el proceso de investigación, pues el estudiante tiene una participación limitada y se frustra cuando no puede encontrar las palabras para expresarse adecuadamente.

De la misma manera, autores como Fernández (2021) y Montes (2021) destacan que, para mejorar la adquisición de vocabulario, el entendimiento de palabras y frases, es imprescindible la intervención puesto que esto permite mejorar significativamente el desarrollo del componente léxico semántico, las intervenciones de estos autores coinciden en actividades lúdicas por sesiones, haciendo uso de distintos materiales como audiolibros, juegos virtuales, entre otros.

En relación al segundo objetivo específico que está direccionado a caracterizar el componente léxico semántico de un niño con TEA, se abordó metodológicamente por medio del paradigma socio crítico, en un enfoque cualitativo. Además, se utilizó como método, la investigación acción, y mediante la operacionalización se identifica la categoría de análisis que corresponde al componente léxico semántico, asimismo se implementaron diferentes técnicas como la entrevista y la observación con sus respectivos instrumentos el diario de campo, la guía de observación y la guía de preguntas semiestructurada, para el análisis de

estos datos se usó la triangulación de donde posibilita tener una caracterización del caso, pues se puede evidenciar que el estudiante no menciona el uso de objetos comunes del medio, presenta dificultades al momento de interpretar frases, confunde las palabras y le cuesta comprender el significado de las palabras. Así también se puede determinar las fortalezas del estudiante, él muestra una actitud proactiva y positiva hacia el aprendizaje, alcanza los objetivos si las actividades que se presentan mayoritariamente son lúdicas, además el uso de distintos recursos como los rompecabezas y pictogramas aportan el desarrollo del aprendizaje. Por otro lado, entre sus debilidades se puede destacar que se frustra al no poder tener una comunicación asertiva, debido a que no comprende mensajes de otras personas y cuando lo hace no tiene las herramientas para poder expresarse libremente.

Con respecto al tercer objetivo específico y de acuerdo a las debilidades, fortalezas e intereses del estudiante se ha diseñado una guía de actividades basada en la gamificación con el propósito de contribuir al desarrollo del componente léxico semántico. Esta guía tiene catorce clases y se basa en los intereses del niño, tomando como referencia la narrativa del personaje Peppa Pig. Se incorporan elementos clave de la gamificación, tales como los niveles, los cuales presentan un incremento progresivo de dificultad.

En el primer nivel, el estudiante debe nombrar palabras que corresponden a distintos campos semánticos. En el segundo nivel, se trabaja en la clasificación de ese vocabulario, y en el tercer nivel, el estudiante debe demostrar comprensión de los términos previamente aprendidos. Además, la guía incorpora un sistema de puntos que no se interpretan como calificaciones, más bien como una forma de acumulación que permite al estudiante canjear recompensas durante el proceso de gamificación.

Estas recompensas están en función a los intereses del niño e incluyen actividades como rompecabezas y hojas para colorear de su personaje favorito. Después de completar cada nivel y siguiendo los principios de la gamificación, el estudiante puede ganar premios relacionados con el vocabulario adquirido.

En respuesta al cuarto objetivo específico tras la aplicación de la guía de actividades, se determina que la gamificación se presenta como un proceso motivador, dinámico y participativo para la adquisición de vocabulario. La utilización de los elementos de la

gamificación permitió que el estudiante logre incrementar su vocabulario, clasificar según los campos semánticos y comprenda el significado de las palabras. Si bien la guía fue diseñada inicialmente para satisfacer las necesidades de un solo estudiante, su uso se amplió al grupo completo, logrando resultados positivos. Los estudiantes mostraron un alto interés en las actividades propuestas, lo que pone de manifiesto la eficacia de la gamificación como estrategia de aprendizaje. Pues la implementación de la gamificación no solo contribuyó al aprendizaje del vocabulario, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y motivador.

Otro aspecto a resaltar, es que al usar apoyos para la inclusión, como presentar elementos visuales, rutinas y reglas claras, apoyo verbal anticipación de las actividades entre otros, disminuyeron notablemente los comportamientos negativos que suelen aparecer cuando se altera la rutina habitual de estudiantes con TEA, de modo que la estructura y la previsibilidad que proporcionan estos apoyos contribuyen a la creación de un entorno en el que los estudiantes con TEA se sienten más cómodos y seguros y facilita su adaptación a los cambios dentro del aula.

Finalmente, en relación al quinto objetivo específico, que se refiere a la evaluación de la guía de actividades, se integraron rúbricas de calificación en cada clase para que la docente tutora del aula pudiera ofrecer su opinión y retroalimentación sobre las actividades propuestas. Adicionalmente, se empleó otro instrumento, como una bitácora, que facilitó el autorreflexión y la mejora continua a lo largo del proceso de implementación de la guía. Entre los cambios que se hicieron, se incorporó el diseño de hojas de trabajo y la elaboración de juegos didácticos en base a juegos virtuales.

Recomendaciones

- Involucrar a los docentes de aula en el proceso de investigación, para que tengan una participación activa brindando la retroalimentación necesaria para una mejora continua.

- Involucrar a las familias en el desarrollo del componente léxico semántico, mediante proceso de socialización.

- Replicar la implementación de la propuesta en otros espacios para determinar su impacto.
- Implementar estrategias didácticas basadas en el componente léxico semántico para el refuerzo de los temas en casa.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Cronograma de investigación

Actividades	2023			2024										2025	
	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero
Título	x														
Línea de investigación				x											
Resumen					x										
Introducción		x													

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Identificación del problema		x													
Pregunta de investigación		x													
Objetivos			x												
Justificación				x											
Marco Teórico				x											
Antecedentes															
Metodología					x										
Operacionalización					x										
Técnicas e Instrumentos.					x										
Aplicación de los instrumentos.						x									
Triangulación							x	x							

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Diseño de la propuesta								x						
Marco teórico de la propuesta									x					
Diseño de actividades de la propuesta										x				
Validación de la propuesta											x			
Aplicación de la propuesta											x			
Evaluación de la propuesta												x		
Resultados													x	
Conclusiones													x	
Revisión del trabajo de integración curricular														x
Entrega del trabajo de integración curricular														x

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Referencias

Aguilar, S. J. (2015). LA TRIANGULACIÓN DE DATOS COMO ESTRATEGIA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. *Revista de Medios y Educación, 1*(47), 73-88. https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf

Aguilera, S., Orellana, C. (2017). Trastornos del lenguaje. *Pediatr Integral*, *XXI*(1),15–22. https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2017/xxi01/02/n1-015-022_SergiAguilera.pdf

Alban, G., Verdesoto, A., Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo,* 4(3), 165-173. http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860

Alcalá, G., Ochoa, M. (2022). Trastorno del espectro autista (TEA).Scielo, 65(1), 7-17. https://www.scielo.org.mx/pdf/facmed/v65n1/2448-4865-facmed-65-01-7.pdf

Alfaro. M., Sigueñas. S. (2023). Lenguaje Expresivo y Receptivo en Niños del Trastorno del Espectro Autista de una Institución Privada en Lima.[Tesis de Postgrado, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ]. Repositorio Institucional. http://hdl.handle.net/20.500.12404/26298

Angamarca, M., Mendieta, M. (2022). PROGRAMA DE INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA CON ENFOQUE ARTÍSTICO PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN UNA NIÑA CON TEA. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Educación]. http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2469/1/1.%20Tesis%20Angamarca-%20Mendieta%20EE.pdf

Aparici, M. (2019). *Desarrollo léxico y semántico.* UOC. http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounaesp/detail.action?docID=5758355

Ariza, F. M. S. (2022). Curso intensivo para la promoción del lenguaje verbal expresivo en niños de 3 a 7 años con diagnóstico del trastorno del espectro autista en Colombia. *Universidad CES Neurodesarrollo y aprendizaje* https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/7647/Curso%20intensivo%20para%20la%20promoci%C3%B3n%20del%20lenguaje%20verbal%20expresivo%20en%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%207%20a%C3%B1os%20con%20diagn%C3%B3stico%20del%20trastorno%20del%20espectro%20autista%20en%20Colombia.pdf?sequence=5

Artigas, J. (1999) Language in autistic disorders. Rev Neurol.

Arrebillaga, M (2009). Autismo y trastornos del lenguaje. Editorial Brujas

Ballesteros, A. (2018). El desarrollo del lenguaje y la comunicación a través de juegos en niños con trastorno del espectro autista. *Universidad Nacional de la Rioja* https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6989/BALLESTEROS%20SEPULVEDA%2C%20ANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barajas, L. (2022). Lenguaje y comunicación en el autismo. Revista de psicología de la Universidad Autónoma del estado de méxico, 11(28), 72-98. http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounaesp/detail.action?docID=5758355

Baron-Cohen, S & Bolton, P (1998). Autismo, una guía para padres. Madrid, España: Editorial Alianza.

Booth, T. y Ainscow, M. (2015). Guía para la educación inclusiva: Desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares. FUHEM, OEI.

Booth, T., Ainscow, M., Black-Hawkins, K., Vaughan, M., & Shaw, L. (2000). *índice de inclusión. Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas*.https://hdl.handle.net/20.500.12365/17276

Casado, M. (2021). Curso de semántica léxica en español. *Eunsa,* 420-422. https://www.academia.edu/106838838/_Casado_Velarde_Manuel_Curso_de_semántica_léxica_del_español_

Castillo, J. Sánchez. A. (2023). Intervenciones eficaces para la mejora de las habilidades sociales en personas con trastorno del espectro autista de alto funcionamiento: una revisión sistemática. *Revista de Pedagogía*, 75(3), 27-43. https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.95609

Belinchón, M. G. M. F. G. (1996). La comprensión verbal en el autismo: ¿alteraciones morfosintácticas, semánticas o conceptuales?. https://www.autisme.com/autisme/documents/La-comprension-verbal-en-el-autismo.pdf

Bolaños, J. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación,* 7(30), 1846-1853. http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n30/a18-1846-1853.pdf

Buetas, I. (2021). Estudio de caso TEA para trabajar el área de la fonética y la fonológica. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia].https://zaguan.unizar.es/record/108607/files/TAZ-TFM-2021-1149.pdf

Calderón, N. (2010). El papel de la entrevista en la investigación sociolingüística. *Cuadernos de Lingüística Hispánica, 1*(17),11-24. https://www.redalyc.org/pdf/3222/322227523002.pdf

Camargo, L., Cortés, R. (2020). Desarrollo y mejora de la competencia pragmática en niños y adolescentes con trastorno del espectro autista y lenguaje funcional. *Normas*, *10*(1), 1- 22. doi: http://dx.doi.org/10.7203/Normas.v10i1.19279

Campos, G., Lule, N. (2012). LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD. *Revista Xihmai, VII*(13), 45-60. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972

Campoverde, V., Cuenca, N. (2023). Elaboración de recursos didácticos para el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de 8 años con trastorno espectro autista (TEA) en el Centro de Atención y Enseñanza Especial Enigma. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil UCSG]. http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/21540

Castro, K. y M. (2023). *Intervención logopédica para desarrollar el lenguaje expresivo en un estudiante con TEA de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz*. Trabajo de Integración Curricular, Universidad Nacional de Educación, Azogues, Ecuador.http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3104/1/LOGOPEDIA%20TESIS%20FINAL%20NOVENO%20CICLO.pdf

Cazau, P. (2004). Guía de metodología de la Investigación. Investigación Educativa Duranguense, (3), 5-12

C, M. (2018). Habilidades de Teoría de la Mente y Resolución de inferencias anafóricas en los niños con Trastorno del Espectro Autista". *Universidad Autónoma de Madrid, 1*(2), 2-114. https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/16869/2/TFLACSO-2018MCR.pdf

Contreras, R., Eguia, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB Publicacions. https://ddd.uab.cat/pub/llibres/2018/188188/ebook15.pdf

Departamento de Salud y Servicios Humanos de los EE.UU [HSS]. (2020, abril). *Trastornos del espectro autista: Problemas de comunicación en los niños*. https://www.nidcd.nih.gov/sites/default/files/Documents/health/voice/Autism-Spanish-508.pdf

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., Valera, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, *2*(7), 162-167. https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf

eLearn Center. (2015). ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE. *Universitat Oberta de Catalunya.* Https://www.uoc.edu/portal/_resources/ES/documents/elearncenter/guias_modelo_educativo/Guia_actividades_aprendizaje_ES.pdf

Elliot, J. (2000). El cambio educativo desde la investigación acción (P. Manzano.; 4.ª ed). Morata. (Original work published in 1991).

Esteve, N,. Aparací, M. (2018). El desarrollo del lenguaje y la comunicación en la infancia. Editorial UOC. https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/123958/x00_22130_creditos_Epub

Escobar, L., Sánchez, C., Andrade, J., Saltos, L., (2023). El trastorno del espectro autista (tea) y los métodos de enseñanza para niños en el aula de clases. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 82 - 98, https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2263

Fernández, S., Mármol, V., Salinas, M. (2021). Técnicas de Modificación de Conducta y Gamificación Aplicadas a un Caso de Trastorno del Espectro Autista. *CIMIE*. Https://amieedu.org/actascimie21/wp-content/uploads/2022/02/Susana-Fernandez-Liarte_Victoria-Marmol_Mercedes-Salinas.pdf

Fernández, A. (2016). El mundo del autismo.Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad, *2*(2), 132-139. https://www.redalyc.org/journal/5746/574660898011/html/

Fonseca, R., Moreno, N., Crissien, E. (2020). Perfil sensorial en niños con trastorno del espectro autista. *Redalyc.* 39(1), 105-114. https://www.redalyc.org/journal/559/55969798016/

González, V. (2015). *Metodologías y estrategias para la enseñanza en línea* [Archivo PDF].

González, X. C. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con trastorno del espectro autista desde el ámbito de la educación inclusiva.*IE Revista de investigación educativa de la REDIECH,* 9(17), 9-22. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200009

Goméz, B. (2023). Curso de semántica léxica del español. *Études romanes de Brno*, 44, 420-422. https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.77948

Gómez, E., Fernando, D., Aponte, G., Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización *Dyna*, 81(184), 158-163. https://www.redalyc.org/pdf/496/49630405022.pdf

Gonzales, C. (2017). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. *Revista de facultad de medicina 66* (3), 365-374 https://chat.openai.com/c/513d7382-5e15-4111-beb2-0173e89c379f

Guarín, D. (2018). Léxico una aproximación conceptual. *ResearchGate,* https://www.researchgate.net/publication/329427452

Guerrero, J. (2021). El arte a través del dibujo y la pintura, como estrategia para el fortalecimiento de los procesos comunicativos en los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). [Tesis de Pregrado, Universidad de Pamplona]. http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/6311

Guzhñay, J., Pesantez, J. (2022). Estrategias de apoyo logopédico para mejorar el desarrollo del lenguaje a nivel pragmático en niños con tea de 3er grado de la unidad educativa "Agustín Cueva Tamariz". [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Educación UNAE]. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2463

Grosso, M. (2021). El autismo en los manuales diagnósticos internacionales: cambios y consecuencias en las últimas ediciones. *Revista Española de Discapacidad,* 9(1), pp. 273-283. https://www.cedid.es/redis/index.php/redis/article/view/743

Fraile, P. I. A. G. P. E. (2014). RELACIÓN ENTRE ESTRÉS PARENTAL Y HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS CON TEA. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto, 1* (1), 105-113 https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851780011.pdf

Heredia, O,. Veloz, V. (2024). El aprendizaje colaborativo en el fomento de la convivencia escolar: Una visión que trasciende el aula. *Revista Social Fronteriza, 4*(4), 2-26 file:///C:/Users/HP/Downloads/El+aprendizaje+colaborativo+y+la+convivencia+Listo+1.pdf

Jaramillo, P., Sampedro, M., Sánchez, D. (2022). Perspectiva histórica del trastorno del espectro del autismo. *Acta Neurol Colomb*, 38(2), 91-97. http://www.scielo.org.co/pdf/anco/v38n2/2422-4022-anco-38-02-91.pdf

Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Rev. Int. Investig. Cienc. Soc, 8*(1), 141-150. scielo.iics.una.py/pdf/riics/v8n1/v8n1a09.pdf

Jones, I. (2017). ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN Y EL LENGUAJE EN NIÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA DEL CENTRO DE SALUD EL CISNE II. [Tesis de Pregrado, UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL]. http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/2947

Juillerat, K., Cornejo, F., Castillo, R. (2015). Procesamiento semántico de palabras epistémicas y metafísicas en niños y adolescentes con Trastorno de Espectro Autista (TEA) y con Desarrollo Típico (DT). *Terapia psicológica. 33*(3), 221-238. Https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v33n3/art06.pdf

Londoño, L., Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7

López, W. (2013). El estudio de casos: una veintena para la investigación educativa. Educere, 17(56), 139-144. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630150004

Lozano, S. (2013). LA SEMÁNTICA LÉXICA: UN ESTUDIO RECIENTE SOBRE EL TEMA. *Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología,* 8, 127–130. https://w3.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUr08.6.Lozano.pdf

López, A. (2020). Características del lenguaje y la comunicación en el trastorno del espectro del autismo en niños. *Universidad Central del Ecuador, Facultad de Ciencias de la Discapacidad, Atención Prehospitalaria y Desastres, Carrera de Terapia del Lenguaje.*

https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f053bfa1-fb2c-477b-8636-df2583cf1557/content

López, V., Julio. C., Morales. M., Rojas. C. (2014). Barreras culturales para la inclusión: políticas y prácticas de integración en Chile. *Revista de Educación,* 363. 256-281. Https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4573119

Luna, G.A.D. (2022) El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía – pensamiento, 1*(11), 245-264. https://www.scielo.org.mx/pdf/zcr/v6n11/2448-8437-zcr-6-11-245.pdf

Maldonado Pinto, J. E. (2018). Metodología de la investigación social: paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario: (ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U. Recuperado de https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/70335?page=22.

Medina, A. Rodríguez. C. (2016). Potenciar las capacidades de las personas. Modelo para facilitar la comunicación con estudiantes del espectro autista. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 9(1). https://portalcientifico.uned.es/documentos/5d399a332999520684461c79?lang=en

Medranda, R. Desarrollo del sistema del lenguaje en niños y niñas autistas. *Universidad Andina Simón Bolívar* https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9483/1/T4154-MTDI-Medranda-Desarrollo.

Mendoza, E., Muñoz, J. (2005). Del trastorno específico del lenguaje al autismo. *REVISTA DE NEUROLOGÍA,* 41, 91-98. RN_41S01_091_2005316_Mendoza.qxp (researchgate.net)

Ministerio de Educación. (2022). Instructivo para la Atención Educativa a Estudiantes dentro del Espectro Autista en el Sistema Nacional de Educación. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/12/instructivo-atencion-educativa-TEA.pdf

Mitre, G. (2015). Comunicación y autismo Las habilidades de comunicación prelingüísticas como predictoras del desarrollo del lenguaje en niños con autismo. *Facultad de psicología* https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/128464/INICO_MitreFajardoG_Comunicaci%C3%B3nautismo.pdf

Moliné, M. (2019). Lenguaje y comunicación en niños con T.E.A. *Universidad de la república Uruguay*, 1-46. https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/22775/1/Moliné%2c%20Marcos.pdf

Montes, B. (2021). El léxico del alumnado TEA en Infantil a través de enRÉDate. [Tesis de Pregrado, Universidad de Jaén UJA]. https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/16883/1/Montes_Jimnez_Beatriz_TFG_Educacin_Infantil.pdf

Morillas, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional [Tesis Doctoral, Universidad Miguel Hernández]. UMH. https://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio%2c%20César.pdf

Nacipucha, M., Quizhpilema, D. (2021). Guía de actividades para estimular la atención en un estudiante con trastorno del espectro autista [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Educación]. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1908

Ortiz, A. M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa, 44* (17). https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/

Padilla, M. (2017). Habilidades sociales y comunicativas a través del arte en jóvenes con trastorno del espectro autista (TEA). *Estudias pedagógicos, XLIII* (2),47-64. https://www.redalyc.org/pdf/1735/173553865003.pdf

Peeters, T., Gillberg, C. (1995). El autismo: aspectos educativos y médicos.

Pérez, A. (2018). PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PARA EL AUMENTO DE VOCABULARIO EN UN NIÑO CON TEA MEDIANTE TERAPIA ASISTIDA CON CABALLO. [Tesis de Pregrado, Universidad de La Laguna]. https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/986

Prieto, A., Díaz, D., Sanz, J., Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Dialnet,* 7(2). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5828058

Rekalde, I. M. A. (2014) LA OBSERVACIÓN COMO ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN PARA CONSTRUIR CONTEXTOS DE APRENDIZAJE Y FOMENTAR PROCESOS PARTICIPATIVOS. Educación XX1, 17 (1), 201-220https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf

Reviriego Rodrigo E, Bayón Yusta JC, Gutiérrez Iglesias A, GalnaresCordero L. Trastornos del Espectro Autista: evidencia científica sobre la detección, el diagnóstico y el tratamiento. Ministerio de Sanidad. Servicio de Evaluación de Tecnologías Sanitarias del País Vasco; 2022. Informes de Evaluación de Tecnologías Sanitarias: OSTEBA. https://redets.sanidad.gob.es/documentos/OSTEBA_TEA.pdf

Rodríguez, F. (2016). Guía de intervención logopédica en los Trastornos del Espectro del Autismo. Madrid, España. Editorial Síntesis.

Rodríguez, D., Mezquita, J., Gómez, A. (2019). METODOLOGÍA INNOVADORA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA: EVALUACIÓN TIPO TEST CON LA HERRAMIENTA QUIZIZZ.Profesorado, 23(3), 364-387. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/60568/11232-32082-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Riviere, A. (1997). Desarrollo normal y Autismo (1/2). [Archivo PDF]. Https://www.autismoandalucia.org/wp-content/uploads/2018/02/Riviere-_Desarrollo_normal_y_Autismo.pdf

Sánchez, J., Urgiles, K. (2020). Atención logopédica a niños con insuficiencia general en el desarrollo del lenguaje del 5to nivel de la Unidad Educativa Especializada "Manuela Espejo". *Universidad nacional de Educación* http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1848/1/TT12.pdf

Sánchez, V. (2022). El Lenguaje aprendido: experiencia en Trastorno del espectro autista. *Conocimiento Educativo 1* (9). 83-92 file:///C:/Users/HP/Downloads/17094.pdf

San Martín, C., Rogers. P., Troncoso, K., Rojas, R. (2020). Camino a la Educación Inclusiva: Barreras y Facilitadores para las Culturas, Políticas y Prácticas desde la Voz Docente. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(2), 191-211 http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782020000200191

Sentis, F., Nusser, C., Acuña, X. (2009). El desarrollo semántico y el desarrollo de la referencia en la adquisición de la lengua materna. *Onomázein,* (20), 147-191. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134512612006

Taylor, S., Bogdan, R. (1986). Introducción a los métodos cualitativos (J. Piatigorsky, Trad.; 1.ª ed). PAIDOS. (Original work published in 1984).

Torres, S. (2021). POSTURAS CONTEMPORÁNEAS EN MÉXICO SOBRE LA TERAPIA DE INTEGRACIÓN SENSORIAL PARA NIÑOS CON TRASTORNODEL ESPECTRO AUTISTA: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA FACULTAD*

DE PSICOLOGÍA https://repositorioinstitucional.buap.mx/server/api/core/bitstreams/7d88b3cf-1081-49ea-8f11-eddccc8ab4e2/content

Valle, F., García, A., Losada, R. (2022). Trastornos del espectro del autismo. *Protoc diagn ter pediatr.* 1. 75-83 Https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/08.pdf

Vargas, M., Navas, W. (2012). Autismo Infantil. *Revista Cúpula,* 26(2), 44-58. https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v26n2/art5.pdf

Vacas, S. (2015). ASPECTOS DIFERENCIALES EN EL DESARROLLO COMUNICATIVO DE LAS PERSONAS CON AUTISMO. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad, 1* (2), 1.13 https://www.redalyc.org/pdf/5746/574661395004.pdf

Vazquez, T., Garcia,. D., Ochoa,. S., Erazo. J. (2020). Estrategias didácticas para trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA* 5(1). 589-612. http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.799

Vega, M. (2023). La gamificación como herramienta de aprendizaje emocional y conductual en estudiantes con Trastorno del Espectro Autista. *Edunovatic2023*. pp. 381-388. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9303292

Verde, M. (2022). Cultura accesible e inclusiva para la infancia con autismo. *Confederación Autismo España.* https://autismo.org.es/wp-content/uploads/2022/11/2022_Articulo_CulturaAccesibleDiaDelNino_AutismoEspana.pdf

YUNI, J. (2005). Mapas y herramientas para conocer la escuela: investigación etnográfica e investigación-acción. 3. ed. Córdoba: Editorial Brujas, 2005. 1-285 phttps://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/76317?page=164.

Anexos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 1

CRONOGRAMA DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA "EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO"

FECHA DE INICIO: **22 de octubre de 2024** FECHA DE FINALIZACIÓN: **05 de diciembre de 2024**

LUGAR: **Aula del 7mo "B" de la Unidad Educativa Especializada Agustín Cueva Tamariz**

Inducción	Socialización	Aplicación de la propuesta	Aplicación de la propuesta	Aplicación de la propuesta	Aplicación de la propuesta	Aplicación de la propuesta	Aplicación de la propuesta
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8 recuperación
MARTES Fecha: 22/10/2024 Inducción a la práctica.	**MARTES** Fecha: 29/10/2024 **Antes del recreo** Presentar la estructura de la gamificación, sus reglas, niveles, insignias y premios. **Después del recreo** Nivel 1	**MARTES** Fecha: 05/11/2024 Nivel 1	**MARTES** Fecha: 12/11/2024 Nivel 2	**MARTES** Fecha: 19/11/2024 **Antes del recreo.** Nivel 2	**MARTES** Fecha: 26/11/2024 **Antes del recreo.** Nivel 3	**MARTES** Fecha: 03/12/2024 **Antes del recreo** Nivel 3	**MARTES** Fecha: 10/12/2024 Recuperación en el caso que el estudiante no asista.
JUEVES Fecha: 24/10/2024 Presentación de la propuesta a la docente	**JUEVES** Fecha: 31/10/2024 Nivel 1	**JUEVES** Fecha: 07/11/2024 Nivel 1 **Después del recreo** Nivel 1	**JUEVES** Fecha: 14/11/2024 Nivel 2	**JUEVES** Fecha: 21/11/2024 **Antes del recreo** Nivel 3	**JUEVES** Fecha: 28/11/2024 **Antes del recreo.** Nivel 3	**JUEVES** Fecha: 05-12-2024 **Antes del recreo.** Nivel 3	**JUEVES** Fecha: 12/12/2024 Recuperación en el caso que el estudiante no asista.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 2

Bitácora de estudiantes

Fecha:	**Tema: Nivel 1, Peppa conocedora en el universo del vocabulario**
Objetivo: Registrar detalladamente la información en torno a la aplicación de la propuesta "Aventura y diversión en el universo del vocabulario", para realizar los ajustes necesarios y la mejora continua del proceso.	

Número de Actividad	**Qué aprendí**	**Qué necesito reforzar/ ampliar**	**Reconocimiento de buenas prácticas (**lo que estuvo bien**)**	**Aportes/propuestas**
1 Las aventuras de peppa pig descubriendo las reglas				
2 Conocedora en el universo del vocabulario "Objetos de aseo personal"				
3 Conocedora en el universo del vocabulario "Objetos del aula"				

4 Conocedora en el universo del vocabulario “Frutas y verduras”				
5 Conocedora en el universo del vocabulario “Animales acuáticos”				
6 Conocedora en el universo del vocabulario “Verbos”				

Nivel 2 RECAUDADORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO				
Número de actividad	**Qué aprendí**	**Qué necesito reforzar, ampliar**	**Reconocimiento de nuevas prácticas (lo que estuvo bien)**	**Aportes/ propuesta**
7 Recaudadora en el universo del vocabulario “objetos de aseo personal y objetos del aula”				

8 Recaudadora en el universo del vocabulario “frutas y verduras”				
9 Recaudadora en el universo del vocabulario “animales acuáticos y verbos”				

NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO				
Número de actividad	**Qué aprendí**	**Qué necesito reforzar, ampliar**	**Reconocimiento de nuevas prácticas (lo que estuvo bien)**	**Aportes/ propuesta**
10 Guía en el universo del vocabulario “objetos de aseo personal”				

11 Guia en el universo del vocabulario “objetos del aula”				
12 Guía en el universo del vocabulario “ frutas y verduras”				
13 Guía en el universo del vocabulario “ animales acuáticos “				
14 Guía en el universo del vocabulario “ verbos”				

Anexo 3. REGISTRO DIARIO DE CAMPO (Semanal)

Datos informativos:

Institución: Semana:

Tutor profesional:

ITINERARIO:

Estudiante/s:

<table>
<tr><th>Actividades desarrolladas por el tutor profesional</th><th>INFORMACIÓN RELEVANTE</th><th>¿QUÉ ACTIVIDADES DESARROLLÓ?</th></tr>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>Acompañar:</td></tr>
<tr><td>METODOLOGÍA</td><td rowspan="2">Ayudar:</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Métodos (camino):

Recursos:

Estrategias:</td></tr>
<tr><td>Experimentar:</td></tr>
<tr><td>Características, intereses, necesidades, ritmos de aprendizaje de los estudiantes</td><td>Observaciones generales en relación al aprendizaje y participación.</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
</table>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 4

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la docente:

Nombre de la institución educativa:

Fecha de observación:

Tiempo de duración de la observación:

Nombre del estudiante:

Edad:

Objetivo: Observar en la práctica educativa la amplitud del vocabulario y la comprensión de las palabras por parte de un estudiante del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Agustín Cueva Tamariz.

Indicadores	**SI**	**NO**	**En ocasiones**	**Observaciones**
Utiliza un vocabulario apropiado para su edad.				
Repite constantemente ciertas palabras o frases.				
Presenta dificultad para entender ciertas palabras.				
Hace uso de sinónimos y antónimos de las palabras.				
Relaciona las palabras con las categorías semánticas (animales, objetos, ciudades, emociones)				
Menciona objetos comunes que tiene en su				

entorno.				
Puedes narrar anécdotas de sus vivencias o relatos ficticios.				
Describe imágenes de forma detallada.				
Describe objetos de forma detallada.				
Comprende las órdenes directas				
Comprende el significado de las oraciones y puede aplicarlos en distintos contextos				

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Guía de observación de campos semánticos

Nombre del estudiante:

Edad:

Objetivo: Observar en la práctica educativa la riqueza del vocabulario por parte de un estudiante del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Agustín Cueva Tamariz.

Campo semántico: Partes del cuerpo			
Partes del cuerpo	Nombra		Observaciones
	SI	NO	
Cabeza			
Cuello			
Ojos			
Cejas			
Nariz			
Boca			
Dientes			
Brazo			
Codo			
Mano			
Pierna			

Pie			
Tronco			
Cintura			
Espalda			
Hombros			
Campo semántico: medios de transporte			
Medios de transporte	Nombra		Observaciones
	SI	NO	
Carro			
Moto			
Bus			
Tren			
Bicicleta			
Camión			
Barco			
Avión			
Tranvía			
Campo semántico: Frutas y Verduras			

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Frutas y verduras	Nombra		Observaciones
	SI	NO	
Manzana			
Pera			
Mango			
Guaba			
Pitahaya			
Cereza			
Fresa			
Arándanos			
Uvilla			
Guanábana			
Melón			
Brócoli			
Vainita			
Col morada			
Lechuga			
Rábano			

Remolacha			
Champiñones			
Coliflor			
Campo semántico: Objetos del aula			
Objetos del aula	Nombra		Observaciones
	SI	NO	
Carpeta			
Hoja			
Cuaderno			
Archivadores			
Clips			
Notas adhesivas			
Foami escarchado			
Foami			
Cartulina			
Corrector			
Cinta masking			
Cinta adhesiva			

Compás			
Perforadora			
Engrapadora			
Lápiz			
Pinturas			
Pinceles			
Mesa			
Silla			
Pizarrón			
Campo semántico: Objetos de aseo personal			
Objetos de aseo personal	Nombra		Observaciones
	SI	NO	
Peinilla			
Cepillo dental			
Pasta dental			
Enjuague bucal			
Hilo dental			
Desodorante			

Shampoo			
Acondicionador			
Toalla de manos			
Jabón líquido			
Jabón en barra			
Protector solar			
Campo semántico: Verbos			
Verbos	Nombrar		Observaciones
	SI	NO	
Saltar			
Correr			
Limpiar			
Encerrar			
Pintar			
Rasgar			
Ensartar			
Resaltar			
Perforar			

Escribir			
Dibujar			
Grapar			
Decorar			
Doblar			
Enrollar			
Campo semántico: ANIMALES			
Animales domésticos	Nombre		Observaciones
	SI	NO	
Perro			
Gato			
Caballo			
Cerdo			
Oveja			
Gallina			
Conejo			
Animales Salvajes			
León			

Tigre			
Elefante			
Jirafa			
Oso			
Lobo			
Serpiente			
Águila			
Animales acuáticos			
Delfín			
Mantarraya			
Pez payaso			
Pez globo			
Orca			
Ballena azul			
Pez espada			
Medusa			
Calamar			
Pulpo			

Tiburón martillo			

Anexo 5

ENTREVISTA ENFOCADA AL DOCENTE TUTOR

DATOS GENERALES
Fecha:
Nombre de la Institución Educativa:
Provincia:
Cantón:
Parroquia:
Dirección:
Nombre del entrevistado:
Formación profesional:
Cargo que desempeña en la institución:
Años de experiencia:
Edad:

Objetivo: Conocer el estado del componente léxico semántico del lenguaje de un estudiante del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Agustín Cueva Tamariz.

Pedir permiso para la grabación de la entrevista con fines educativos.

- ¿Cómo describiría el nivel de vocabulario y la comprensión del significado de las palabras del estudiante J.?
- ¿Ha notado alguna dificultad específica en el uso y comprensión de palabras en el lenguaje de J.?
- ¿Cómo se comunica J. en situaciones académicas y cotidianas en términos de vocabulario y expresión?
- ¿Podría mencionar algunos ejemplos de palabras o términos que J. utiliza de forma incorrecta o inapropiada?
- Se ha encontrado con alguna situación en la que J. haya presentado problemas para entender instrucciones o conceptos debido a limitaciones en su léxico.
- ¿Qué recomendaciones daría para apoyar el desarrollo del componente léxico y semántico de J. en su aprendizaje?
- ¿Considera que el componente léxico semántico de J. influye en su desempeño académico en otras áreas de estudio?

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXOS DEL NIVEL 1

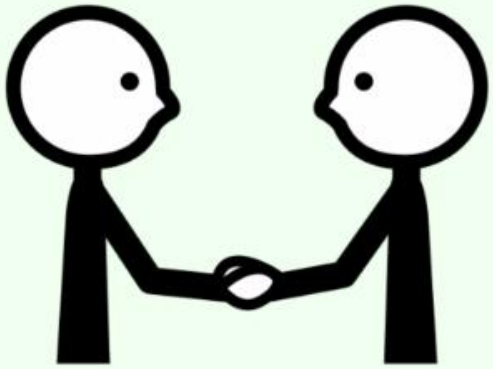
ANEXO 6, NIVEL 1: "LAS AVENTURAS DE PEPPA PIG DESCUBRIENDO LAS REGLAS"

Nota: Las hojas adjuntas son imprimibles, para que posteriormente se formen los carteles.

RUTINA.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN



SALUDAR



CANTAR



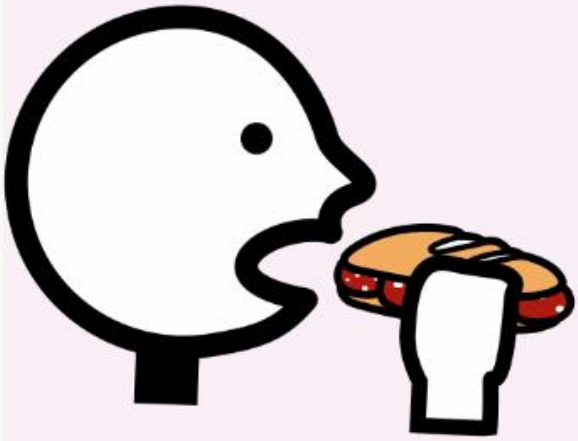
REALIZAR LA ACTIVIDAD



LAVARSE LAS MANOS



SACAR LA COMIDA



COMER DESPACIO



LIMPIAR LA MESA



Pongo la basura en el tacho.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN



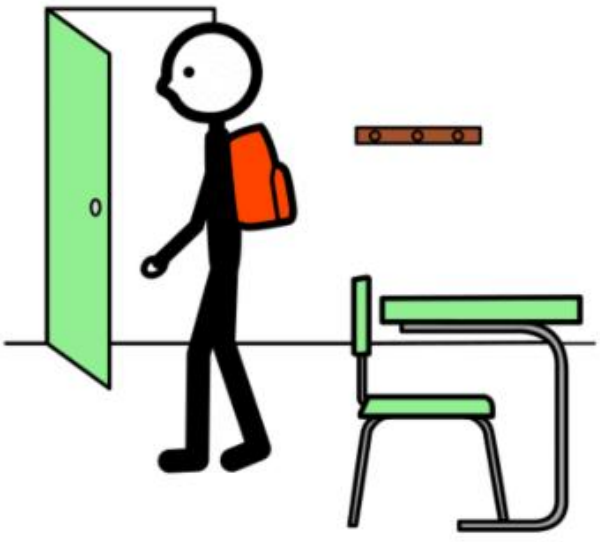
ESPERAR



SALIR AL PATIO



REALIZAR LA ACTIVIDAD

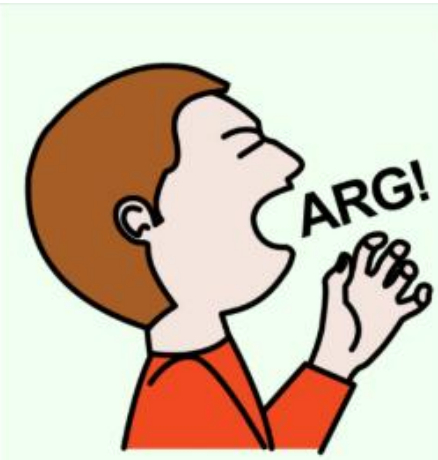


SALIDA

NORMAS Y REGLAS.







Hablo sin gritar



Levanto la mano para hablar y espero mi turno para participar



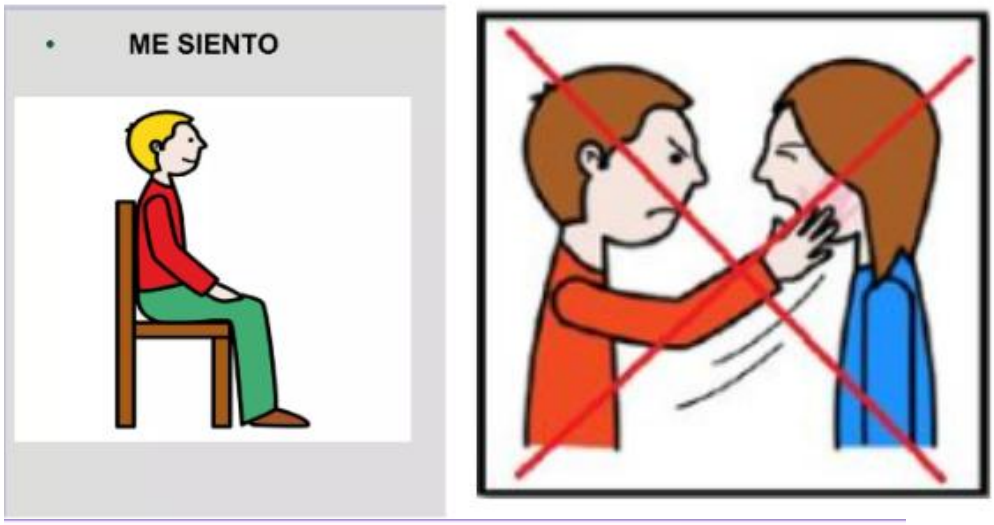
Termino las actividades en clase



No golpeo las cosas


Escucho con atención las indicaciones
Doy las gracias


NO ME GOLPEO
NO TIRO LAS COSAS

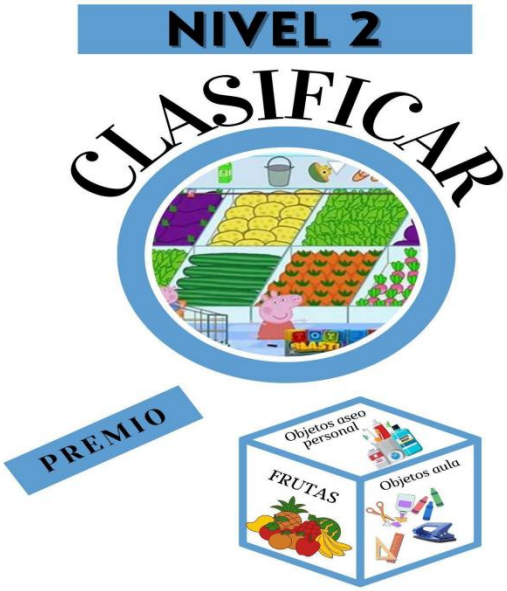




NIVELES Y PREMIOS.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN







INSIGNIAS.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN







CARTEL DE PUNTOS



CARTEL DE RECOMPENSAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

RECOMPENSAS

3 PUNTOS



6 PUNTOS



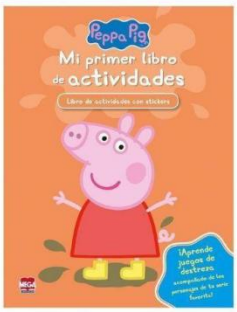
9 PUNTOS



12 PUNTOS



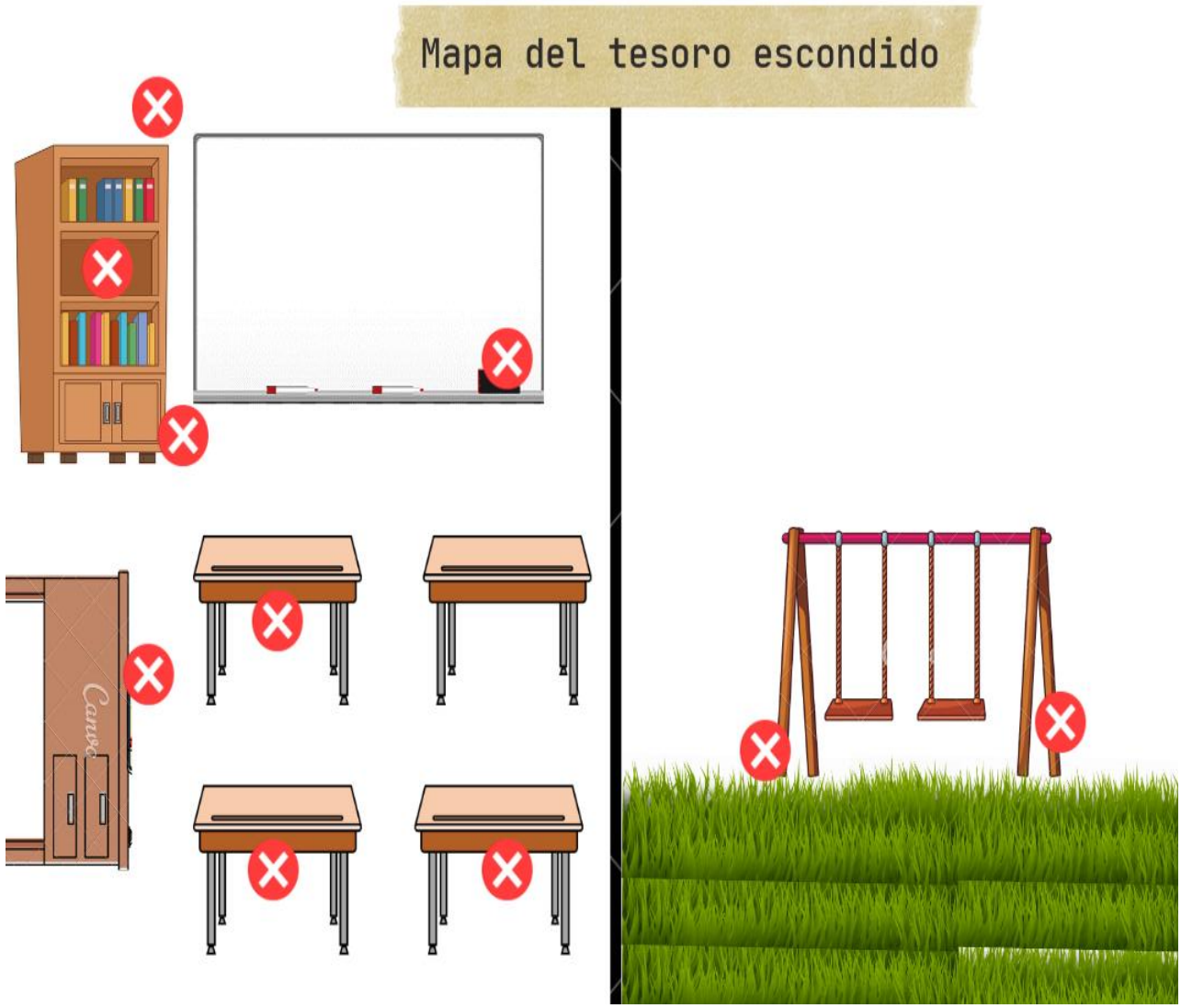
15 PUNTOS



ANEXO 7 NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DE ASEO PERSONAL

Lista de videos	URL	QR
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Video de anticipación	Https://www.youtube.com/watch?v=mTY2_ivZ4QQ	

Mapa del tesoro



Imágenes de los objetos de aseo personal y códigos QR.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

























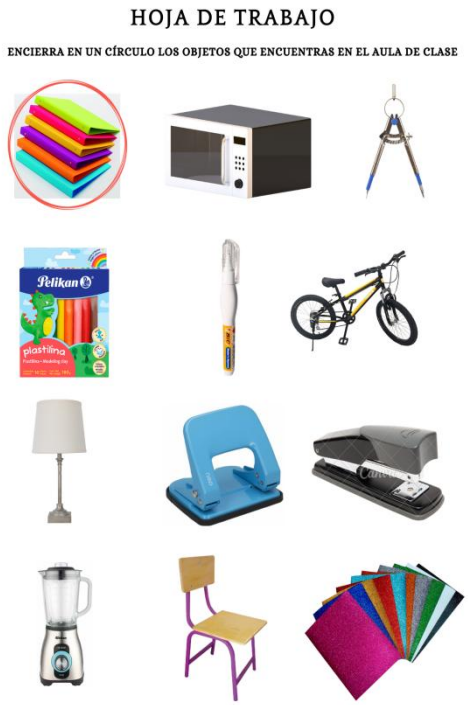
ANEXO 8 DEL NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DEL AULA

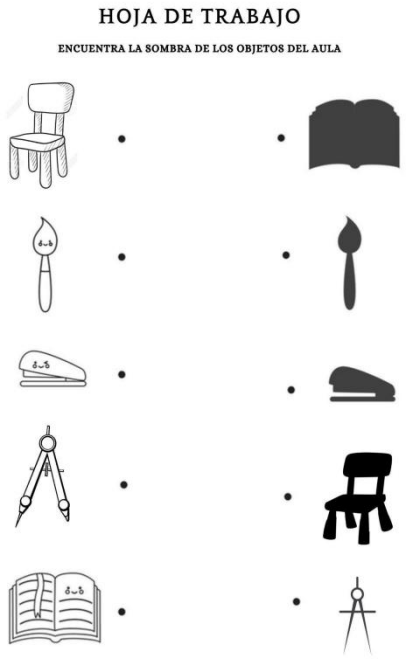
Lista de videos	URL	QR
Presentación objetos del aula	https://www.canva.com/design/DAGUIn6xNAg/kpR99JDW1k6LhZcLkaWYRw/edit	
Juego de pares en WordWall	https://wordwall.net/play/80702/173/326	

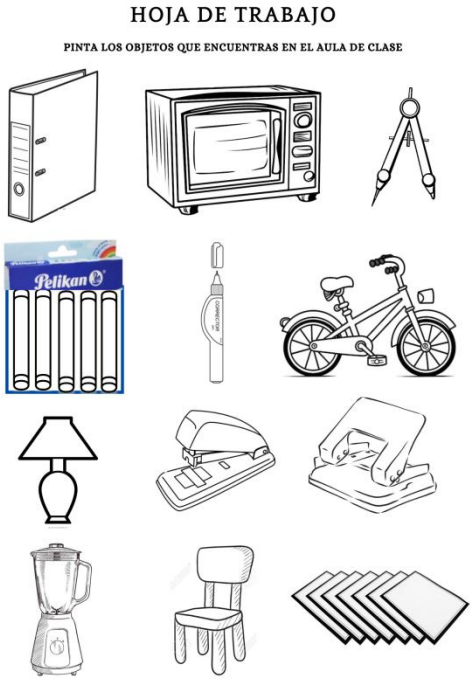
HOJAS DE TRABAJO: OBJETOS DEL AULA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN









ANEXO 9 DEL NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO FRUTAS Y VERDURAS

Lista de videos	URL	QR
Video de la anticipación	https://www.youtube.com/watch?v=yIP3GUY2gsg	
Imágenes de frutas y verduras	https://drive.google.com/file/d/1_q8BP3CUDCzywJE9CFgdkj7n-74CaBbT/view?usp=drive_link	

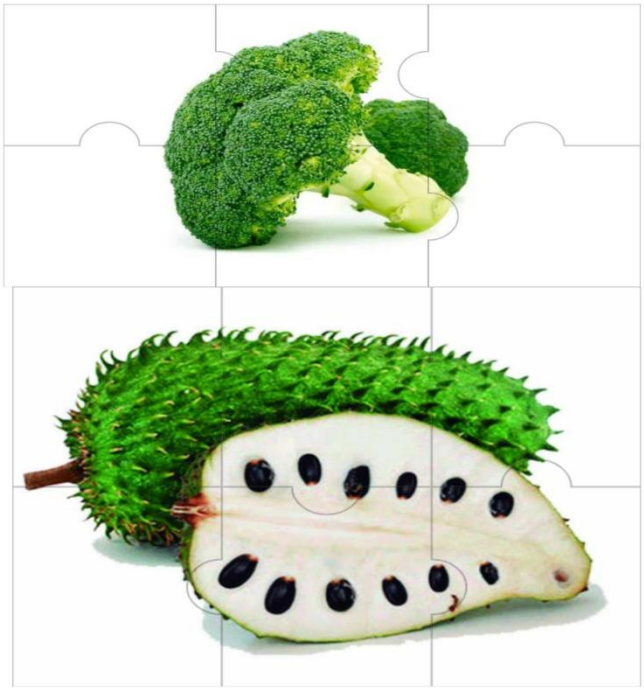
HOJAS DE TRABAJO: FRUTAS Y VERDURAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

HOJA DE TRABAJO

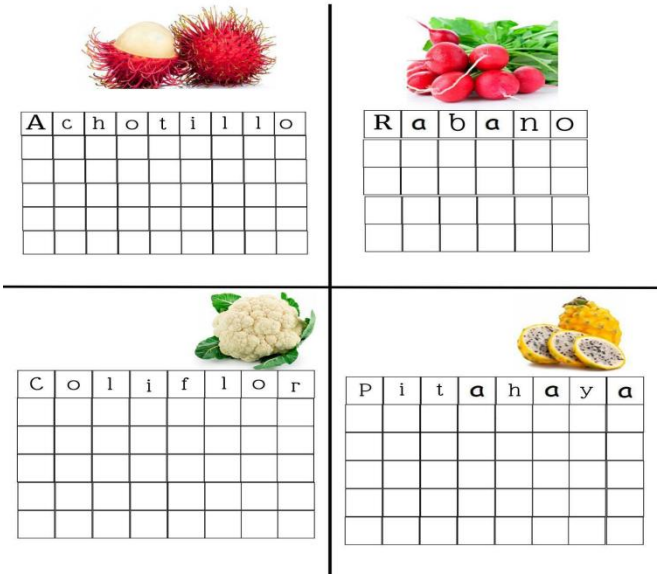
UNE LOS PUNTOS Y COLOREA





HOJA DE TRABAJO

COMPLETA EL NOMBRE DE LAS RESPECTIVAS FRUTAS Y VERDURAS

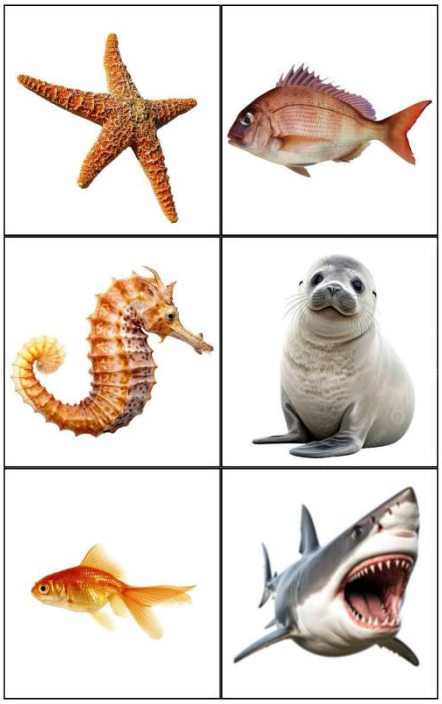


ANEXO 10

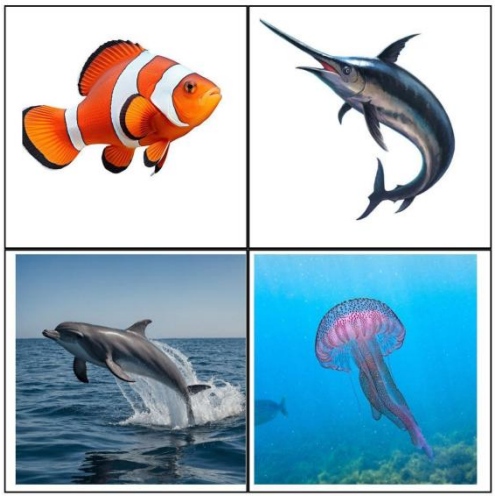
DEL NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO ANIMALES ACUÁTICOS

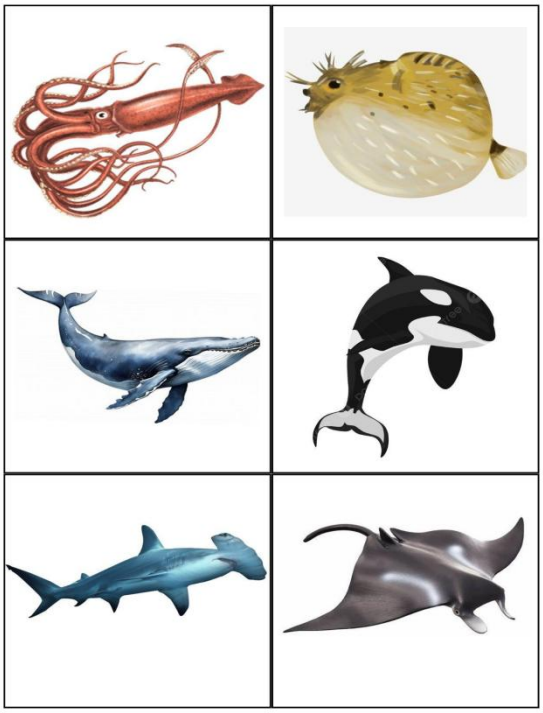
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Imágenes para la anticipación



Imágenes para la consolidación





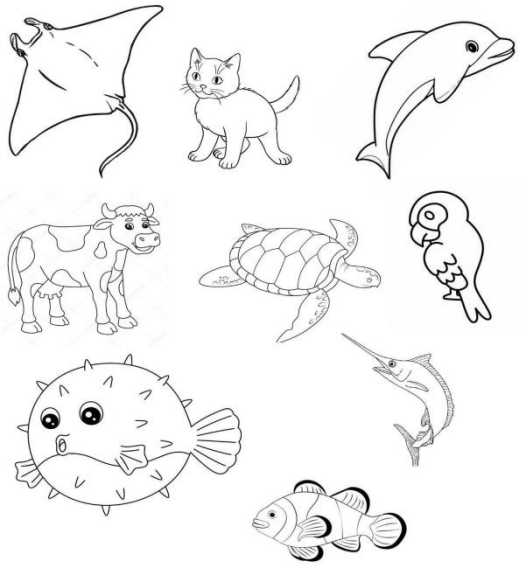
Lista de videos	URL	QR
Video de los animales	https://www.canva.com/design/DAGZZd8mAEE/_5mqU43kJlIpNSvSgEU66w/edit?utm_content=DAGZZd8mAEE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	

HOJAS DE TRABAJO: ANIMALES ACUÁTICOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

NOMBRE:

COLOREA LOS ANIMALES ACUÁTICOS



NOMBRE:

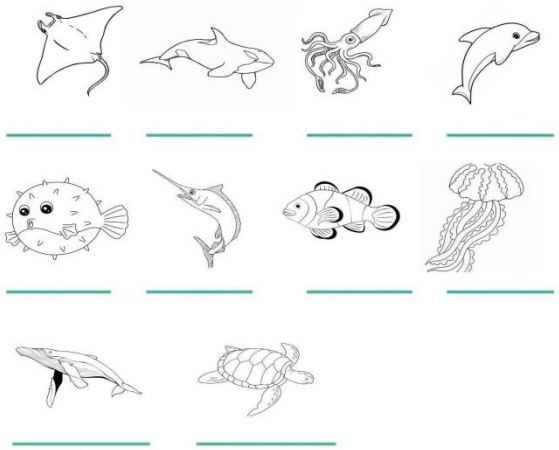
COLOREA



NOMBRE:

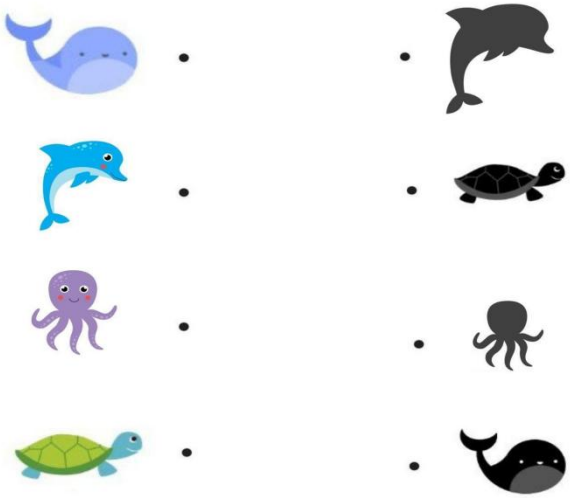
COLOREA Y COLOCA EL NOMBRE DEL ANIMAL

ballena, pez globo, tortuga marina, orca, medusa, calamar, delfín, pez espada, pez payaso, mantarraya



NOMBRE:

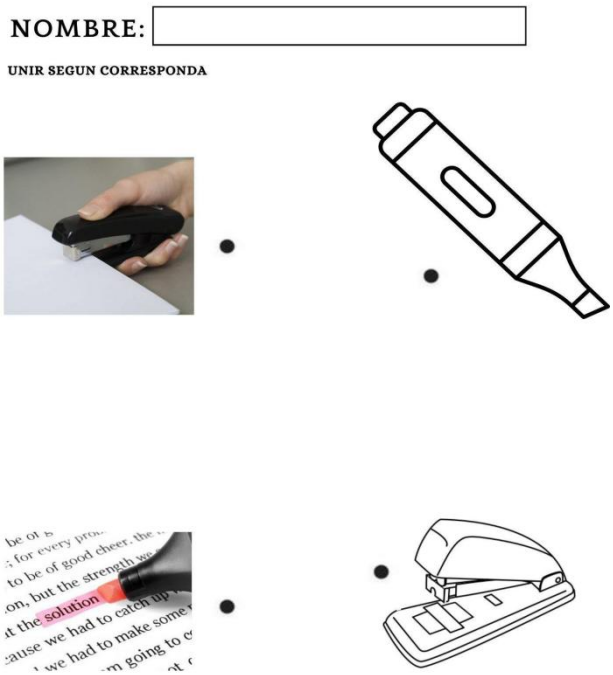
ENCUENTRA LA SOMBRA DEL ANIMAL



ANEXO 11 DEL NIVEL 1: CONOCEDORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO VERBOS

Lista de videos	URL	QR
Video de los verbos	https://www.canva.com/design/DAGZaKkNagQ/uVFBSlXFbT_anJdLKRR0GA/edit?utm_content=DAGZaKkNagQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	

HOJAS DE TRABAJO: VERBOS


NOMBRE:

UNIR SEGUN CORRESPONDA


NOMBRE:

REALIZA LAS ACCIONES QUE SE PIDEN A CONTINUACIÓN:

ENGRANPAR

PERFORAR

RESALTAR

RASGAR

La princesa estaba encerrada en el castillo por la bruja y su monstruo hasta que el príncipe le rescató con la ayuda de un dragón.

DOBLAR

DECORAR

ANEXOS NIVEL 2

ANEXO 12 DEL NIVEL 2 RECAUDADORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DE ASEO Y OBJETOS DEL AULA

Lista de videos	URL	QR
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
video sobre objetos de aseo personal y objetos del aula.	https://www.youtube.com/watch?v=tkz9Ugp0EWA	
Lista de objetos de aseo personal y objetos del aula que se realiza en el supermercado.	https://www.canva.com/design/DAGXiUhxBL8/CquT0KuHt_jPuJaqK-OaEQ/edit?utm_content=DAGXiUhxBL8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	
Hojas de trabajo de la clasificación de los objetos de aseo personal y objetos del aula.	https://www.canva.com/design/DAGXPABfErw/KCDBzYE3LdV2jhROPNVuAg/edit?utm_content=DAGXPABfErw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	

HOJAS DE TRABAJO:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Recorta las imágenes de los objetos y colócalos en el carrito correspondiente.

Carrito de objetos del aula



Carrito de aseo personal

























UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIR CON LINEAS Y PINTAR













ANEXO 13 DEL NIVEL 2 RECAUDADORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO FRUTAS Y VERDURAS

Lista de videos	URL	QR
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Video de Peppa en el supermercado realizando compras.	**https://www.youtube.com/watch?v=uGBo0I5bKag**	
Lista de frutas y verduras que se realizan en el supermercado.	**https://www.canva.com/design/DAGXiUhxBL8/CquT0KuHt_jPuJaqK-OaEQ/edit?utm_content=DAGXiUhxBL8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton**	

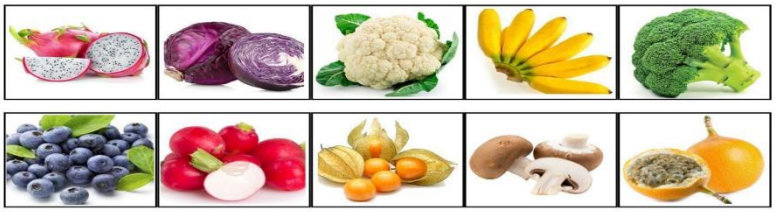
HOJAS DE TRABAJO:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

HOJA DE TRABAJO

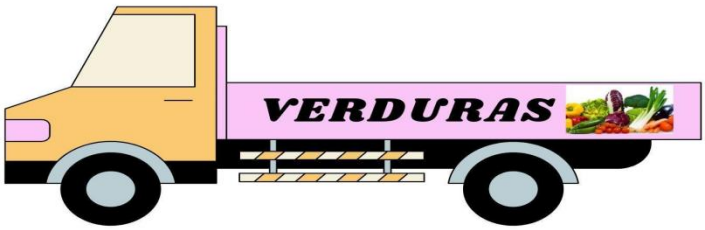
CLASIFICA LAS FRUTAS Y VERDURAS SEGÚN CORRESPONDA

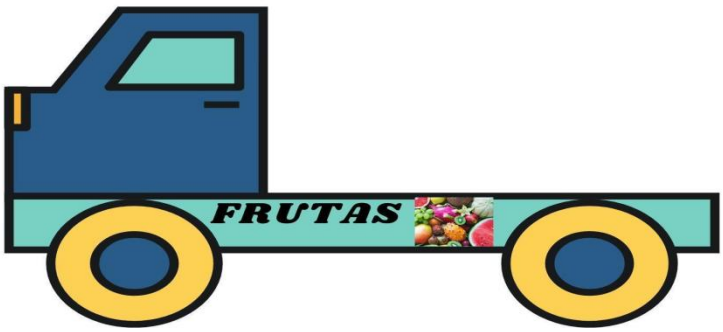
FRUTAS	VERDURAS



HOJA DE TRABAJO

DIBUJA FRUTAS O VERDURAS, SEGÚN CORRESPONDA





ANEXO 14 DEL NIVEL 2 RECAUDADORA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO ANIMALES ACUÁTICOS Y VERBOS

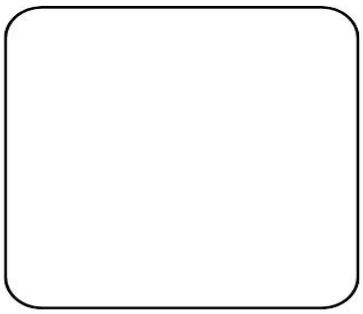
Lista de videos	URL	QR
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Imágenes de las tarjetas de animales acuáticos y de las acciones.	**https://www.canva.com/design/DAGZNqmG0dI/Tntt0gTepIDNF3WtGJcZJA/edit?utm_content=DAGZNqmG0dI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton**	
Hojas de trabajo de clasificación de los verbos y animales acuáticos.	**https://www.canva.com/design/DAGXPABfErw/KCDBzYE3LdV2jhROPNVuAg/edit?utm_content=DAGXPABfErw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton**	

HOJAS DE TRABAJO:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Recorta las imágenes de los verbos y animales, colócalos en el lugar correspondiente.

Verbos















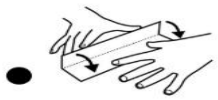
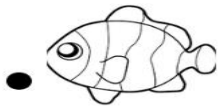
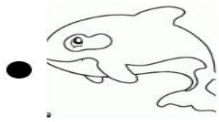
Animales acuáticos



UNIR CON LINEAS Y PINTAR





ANEXOS DEL NIVEL 3

ANEXO 15 DEL NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DE ASEO

Lista de videos	URL	QR
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Siluetas de los objetos de aseo personal.	https://www.canva.com/design/DAGXUBoeiHU/vmvRvMfgik7GiiVpGI86WA/view?utm_content=DAGXUBoeiHU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h8d324f63da	
Juego en línea. El juego consiste en presentar preguntas con opciones múltiples. Las cuales se muestran a través de imágenes.	https://wordwall.net/es/resource/82767604	

Hojas de trabajo de objetos de aseo personal.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

CADA UNO CON LO SUYO

UNE EL OBJETO CON SU FUNCIÓN



HOJA DE TRABAJO

CORTA Y PEGA SEGÚN CORRESPONDA



HOJA DE TRABAJO

PINTA SEGÚN TU GÉNERO





ANEXO 16 DEL NIVEL 3 GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO FRUTAS Y VERDURAS

Lista de videos	URL	QR

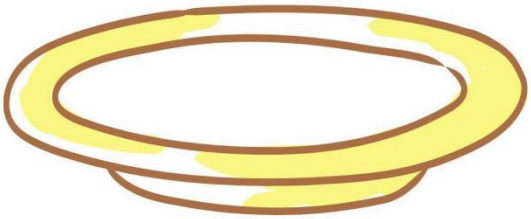
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Juego en línea El juego consiste en adivinanzas de frutas y verduras.	https://wordwall.net/es/resource/4831676/frutas-y-verduras	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

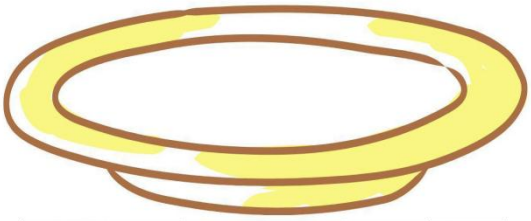
Hojas de trabajo de frutas y verduras

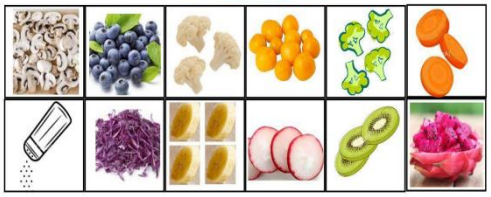
COLOCA LOS INGREDIENTES PARA CADA ENSALADA

ENSALADA DE FRUTAS



ENSALADA DE VERDURAS





HOJA DE TRABAJO

AYUDA A QUE EL NIÑO SE ALIMENTE, SELECCIONANDO LO ADECUADO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 17 DEL NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO OBJETOS DEL AULA

Lista de videos	URL	QR
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Siluetas de los objetos del aula.	https://www.canva.com/design/DAGUIke27QU/MRc35Nby3GqDMKreUBPVsg/view?utm_content=DAGUIke27QU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hdb9dc9be9a	
Documento de las tarjetas de pares de los objetos del aula.	https://drive.google.com/file/d/1p_7rt0mmdkBDgdsrADDp6cwP3HJGyBQx/view?usp=drive_link	

Hojas de trabajo de los objetos del aula

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

HOJA DE TRABAJO

Usa el objeto y coloca el resultado

PERFORADORA GRAPADORA

CRAYONES FOAMI



CORRECTOR CINTA MASKING

Nombre: _____

HOJA DE TRABAJO

Unir objeto con su uso











ANEXO 18 DEL NIVEL 3: GUÍA EN EL UNIVERSO DEL VOCABULARIO ANIMALES ACUÁTICOS.

Lista de videos	URL	QR
Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Siluetas de animales acuáticos como pez espada, ballena azul, medusa entre otros.	https://drive.google.com/file/d/1u0nMPdRAKTkWLnOhYDMAzTapHzi-nA0x/view?usp=drive_link	
Tablas de bingo de los animales acuáticos	https://www.canva.com/design/DAGZZ55OegA/Dv9bF56zcl5x6-X_n7DyvA/edit?utm_content=DAGZZ55OegA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	
Ruleta de imágenes para sacar las fichas del bingo.	https://wordwall.net/es/resource/83005420	

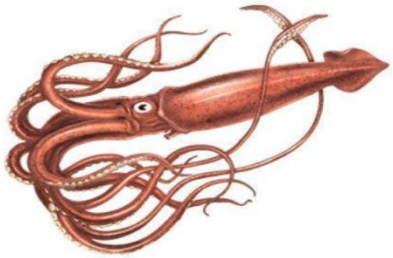
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

NOMBRE:

FECHA:

ENCIERRA EN UN CÍRCULO LOS ANIMALES ACUÁTICOS









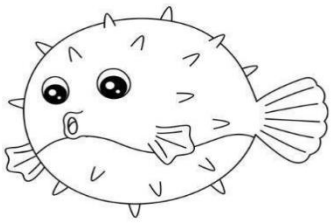


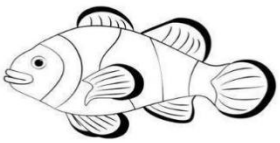
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

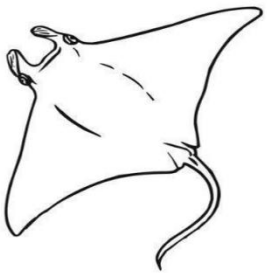
NOMBRE: _____

FECHA: _____

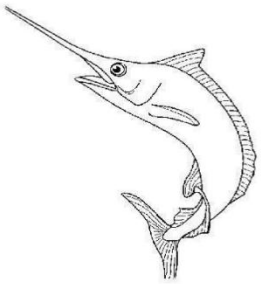
UNE CON UNA LÍNEA CADA ANIMAL CON SU NOMBRE Y COLOREA

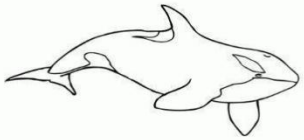


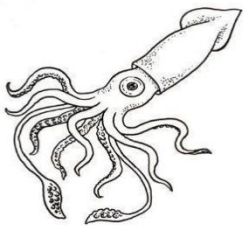












Ballena azul

Calamar

Mantarraya

Pez payaso

Pez globo

Orca

Pez espada

Lista de videos	URL	QR

ANEXO 19 DEL NIVEL 3 GUÍA EN EL

UNIVERSO DEL VOCABULARIO VERBOS

Video de la canción del saludo.	https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k	
Ruleta de imágenes de acciones o verbos para que el estudiante las replique.	https://wordwall.net/es/resource/83558200	
Tarjetas de imágenes de acciones para la anticipación.	https://drive.google.com/file/d/1E-YeEWGlYYgr_TjpCRItbtdqN5rjOAMK/view?usp=drive_link	
Rompecabezas de Peppa pig realizando diferentes acciones.	https://drive.google.com/file/d/1xzVyz5-cjzEpOAKyCHGUbENvJXXnhMb5/view?usp=drive_link	

Hojas de trabajo de las acciones.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

HOJA DE TRABAJO

UNE SEGUN CORRESPONDA

PERFORAR	●		
DECORAR	●		
GRAPAR	●		
RASGAR	●		
RESALTAR	●		
DOBLAR	●		
ENCERRAR	●		

HOJA DE TRABAJO

UNE SEGUN CORRESPONDA

PERFORAR	●		
DECORAR	●		
GRAPAR	●		
RASGAR	●		
RESALTAR	●		
DOBLAR	●		
ENCERRAR	●		

HOJA DE TRABAJO

REALIZA LA ACCIÓN, SEGÚN INDIQUE EL VERBO

PERFORAR

ENSARTAR

DECORAR

RESALTAR

En la diversidad hay belleza, y hay fuerza.

GRAPAR

DOBLAR

RASGAR

ENCERRAR

