



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA EXPRESIÓN DEL LENGUAJE
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 DE LA UNIDAD
EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN, DEL CANTÓN BABAHOYO

AUTORAS

SALAZAR CHICHANDE ILIANA DENISSE

SANCHEZ AMAIQUEMA DANIELA IZAMAR

DOCENTE TUTOR

MSC. DÍAZ CHONG ENRIQUE DE JESÚS

BABAHOYO-LOS RÍOS –ECUADOR

2022

DEDICATORIA

El presente proyecto está dedicado en primer lugar a Dios por su amor incondicional e inmensurable, por la vida, salud, fortaleza y sabiduría que nos brinda día a día, por la dedicación y esmero que ha plantado en nuestros corazones durante todo este tiempo y así llegar hacia esta gran meta tanto profesional como académica, a nuestros padres y familiares por ser amigos y consejeros fundamentales en la formación de nuestra persona, ellos son nuestro motor de vivir , quienes con sus palabras de aliento nos impulsan a continuar y nunca desmayar.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos en primer lugar a Dios y a cada uno de los docentes por todos los conocimientos impartidos a lo largo de nuestra formación académica, en especial se reitera una profunda gratitud hacia el tutor PHD. Enrique de Jesús Díaz Chong, ya que con su guía y dirección ha permitido que este sueño se convierta en realidad, su paciencia, entusiasmo, compromiso y vocación ayudaron a que este gran paso que se está dando sea el primero de muchos que vendrán.

INDICE

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO.....	2
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	7
ÍNDICE DE TABLA.....	6
ÍNDICE DE GRAFICO	6
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA.....	12
1.1 Idea o tema de investigación	12
1.2 Marco contextual.....	12
1.2.1 Contexto Internacional	12
1.2.2 Contexto Nacional.....	12
1.2.3 Contexto Local	13
1.2.4 Contexto institucional	13
1.3 Situaciones Problemática	13
1.4 Planteamiento Del Problema.....	14
1.4.1 Problema General.....	14
1.4.2 Sub problema o Derivados	14
1.5 Delimitación de la Investigación.....	15
1.6 Justificación.....	16
1.7 Objetivo de Investigación.....	17
1.7.1 Objetivo general	17
1.7.2 Objetivos Específicos	17
CAPITULO II. MARCO TEORICO O REFERENCIAL.....	18
2.1 Marco Teórico.....	18
2.1.1 Marco Conceptual	18
2.1.2. Marco Referencial Sobre la Problemática de Investigación.....	32
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos	32

2.1.2.2. Categorías de Análisis	33
2.1.3. Postura Teórica.....	33
2.2. Hipótesis.....	35
2.2.1. Hipótesis General	35
2.2.2. Sub hipótesis o Derivadas	35
2.2.3. Variables.....	35
CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1. Modalidad de investigación.	36
3.2. Metodología de la Investigación	36
3.3. Tipo de investigación	37
3.4. Métodos, técnicas e instrumentos.....	37
3.4.1. Métodos.....	37
3.4.2. Técnicas.....	38
3.4.3. Instrumentos	39
3.5. Población y muestra de investigación	40
3.5.1. Población.....	40
3.5.2. Muestra.....	41
3.6. Resultado obtenido de la investigación.....	42
3.6.1. Pruebas estadísticas aplicadas	42
3.6.2. Análisis e interpretación de datos.....	42
3.7. Conclusiones específicas y generales.....	49
3.7.1. Específicas.....	49
3.7.2. General	50
3.8. Recomendaciones específicas y generales	50
3.8.1. Específicas.....	50
3.8.2. General	51
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.....	52
4.1. Propuesta de aplicación de resultados	52
4.1.1. Alternativa obtenida	52

4.1.2. Alcance de la alternativa	52
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa	53
4.1.3.1. Antecedentes	53
4.1.3.2. Justificación.....	54
4.2. objetivos	54
4.2.1. General	54
4.2.2. Específicos	54
4.3. estructura general de la propuesta	55
4.3.1. Título	55
4.3.2. Componentes	55
4.4. resultados esperados de la alternativa	56
BIBLIOGRAFÍA	104
ANEXO	109
.....	117

ÍNDICE DE TABLA

TABLA 1	41
TABLA 2	41
TABLA 3	43
TABLA 4	44
TABLA 5	45
TABLA 6	46
TABLA 7	47
TABLA 8	48
TABLA 9	109
TABLA 10	110
TABLA 11	111
TABLA 12	111
TABLA 13	112
TABLA 14	113

ÍNDICE DE GRAFICO

GRAFICO 1	43
GRAFICO 2	44
GRAFICO 3	45
GRAFICO 4	46
GRAFICO 5	47
GRAFICO 6	48

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1	116
ILUSTRACIÓN 2	116
ILUSTRACIÓN 3	116
ILUSTRACIÓN 4	116
ILUSTRACIÓN 5	117
ILUSTRACIÓN 6	117
ILUSTRACIÓN 7	117
ILUSTRACIÓN 8	118
ILUSTRACIÓN 9	118

RESUMEN

La gamificación en el nivel inicial comprende un papel fundamental en la adquisición de conocimientos, destrezas, habilidades y técnicas además de desarrollar en los niños y niñas una mejor concentración, memoria y un adecuado comportamiento, trabajando arduamente en el proceso de socialización y aplicación de los juegos como una herramienta positiva y entretenida que le permitirán a los niños y niñas aprender jugando.

El lenguaje es innato en el ser humano, pero es a estas edades tempranas donde más se debe poner énfasis en el desarrollo del mismo ya que los niños están en una etapa moldeable es decir que es aquí el momento adecuado para trabajar en la expresión del lenguaje, la cual debe irse perfeccionando poco a poco ya que es de conocimiento que un buen desenvolvimiento del lenguaje permitirá que los estudiantes en un futuro no tengan ningún tipo de inconveniente a lo largo de su vida académica y profesional.

La gamificación y el lenguaje van tomados de la mano ya que no hay mejor manera para que los estudiantes aprendan que con la modalidad del juego trabajo, donde los párvulos no solo jugaran sino también aprenderán las pautas y temas de relevancia que deben cultivarse a su edad.

Palabras claves: Gamificación educativa, técnicas de gamificación, desarrollo del lenguaje, expresión del lenguaje.

ABSTRACT

Gamification at the initial level includes a fundamental role in the acquisition of knowledge, skills, abilities and techniques, as well as developing better concentration, memory and proper behavior in boys and girls, working hard in the process of socialization and application of the games as a positive and entertaining tool that will allow children to learn while playing.

Language is innate in human beings, but it is at these early ages where more emphasis should be placed on its development since children are in a malleable stage, that is, this is the right time to work on the expression of language. , which must be perfected little by little since it is known that a good development of the language will allow students in the future not to have any type of inconvenience throughout their academic and professional life.

Gamification and language go hand in hand since there is no better way for students to learn than with the work game modality, where toddlers will not only play but also learn the guidelines and relevant topics that should be cultivated at their age.

Keywords: Educational gamification, gamification techniques, language development, language expression

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto está basado en la gamificación como estrategia para la expresión del lenguaje de los niños y niñas del sub nivel inicial 2 en el cual se han establecido técnicas y estrategias que los estudiantes podrán implementar dentro y fuera de los salones de clases para la obtención y adquisición de nuevos conocimientos.

Además, es importante que los docentes apliquen nuevas tácticas de gamificación para motivar a los niños y niñas, pues esto permitirá tener mejores resultados a la hora del aprendizaje en la lectura, favoreciendo la concentración, la memoria, la comunicación, el interés, el lenguaje y el desarrollo lingüístico, por lo tanto, el profesorado ha de trabajar arduamente en el proceso de socialización y aplicación de los juegos como una herramienta positiva, recreativa y educativa que les permitirá a los niños y niñas aprender jugando.

La composición de este proyecto investigativo está definido por cuatro capítulos:

Capítulo uno: Se abordarán tópicos como: la idea o tema de investigación, una breve resolución del marco contextual, la situación problemática abordada, el problema general y sub problemas que se han presentado en la ejecución del proyecto investigativo, el planteamiento del problema, la delimitación de la investigación, la justificación, el objetivo general y los específicos con un detonante positivo en beneficio de la comunidad educativa.

Capítulo dos: Ha de componerse por la conceptualización de las definiciones y criterios de distintos autores en relación a las dos variables de estudio tanto la dependiente como la independiente, el desarrollo del marco referencial de investigación y los antecedentes investigativos basados en artículos científicos, tesis y libros que estén relacionados al tema de investigación, en la categoría de análisis se han plasmado los

contenidos a abordar, para la postura teórica se ha tomado en consideración a grandes precursores como la Dra. María Montessori y el psicólogo Jean Piaget, etc.

Capítulo tres: En este apartado ha de explicarse acerca de la metodología y la modalidad de investigación utilizada, uno de los tipos de investigación que se ha manejado ha sido la de carácter exploratorio, en cuanto a los métodos, técnicas e instrumentos se optó por la observación, la entrevista, la encuesta y los cuestionarios, la población y muestra se centró en los paralelos del nivel inicial 2, las conclusiones específicas y generales así como las recomendaciones se han ejecutado en mejora de la comunidad educativa.

Capítulo cuatro: En este último capítulo de investigación está desarrollada la propuesta donde se lleva a cabo la aplicación de los resultados, objetivos, justificación, estructura general de la propuesta y finalmente se elaboran los resultados obtenidos de la alternativa.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 Idea o tema de investigación

Gamificación como estrategia para la expresión del lenguaje de los niños y niñas del sub nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, del cantón Babahoyo.

1.2 Marco contextual

1.2.1 Contexto Internacional

La gamificación como estrategia para la expresión del lenguaje es una temática que se ha abordado en gran manera a escala internacional ya que el juego representa un factor positivo en la conducta personal, educativa y social de los niños y niñas al momento de aprender , a través de esta táctica educativa se ha conseguido que los infantes no solo adquieran conocimientos sino también que desarrollen su lenguaje mediante la aplicación de técnicas de gamificación que día a día están en constante evolución gracias al desarrollo progresivo de la tecnología a nivel mundial.

1.2.2 Contexto Nacional

El Ministerio de Educación del gobierno del Ecuador busca que los docentes del Sub Nivel Inicial 2 de las instituciones educativas a nivel Nacional, sean personas capaces, competentes, creativos, dinámicos, inteligentes, motivadores y eficientes.

Este Ministerio ha buscado en concreto no solo aplicar la gamificación dentro de las aulas del nivel inicial sino también en todo el sistema educativo por que el juego es algo innato del ser humano, en los infantes este término resuena como un plus dentro del aprendizaje puesto que en estas edades la ganancia de conocimientos está en su apogeo total.

1.2.3 Contexto Local

En cuanto a la gamificación dentro de las aulas de clases algunas instituciones del cantón si aplican los conceptos nuevos en la educación infantil, es decir que están empleando ya sea presentaciones artísticas, video juegos, videos, libros, plataformas, juego y herramientas digitales como un adicional en las clases de los estudiantes, aportando nuevas formas de aprendizajes educativos.

1.2.4 Contexto institucional

En la Unidad Educativa Cristóbal Colon, los docentes del Sub Nivel Inicial 2 se capacitan constantemente en cuanto a las nuevas estrategias de gamificación, para la expresión del lenguaje en los estudiantes y el correcto uso de la tecnología con fines educativos para así poder llegar a todos sus estudiantes de manera acertada y obtener una adquisición plena de conocimientos, manteniéndose en modelo actual de enseñanza y dejando a un lado la monotonía.

1.3 Situaciones Problemática

Alto índice en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colon, a pesar de que los docentes de la institución han implementado actividades lúdicas dentro de las aulas de clases, éstas no han sido lo suficientemente adecuadas para los alumnos de la entidad educativa.

Se define a los niños como seres que absorben todo cuanto ven y escuchan es por esto que se ha de procurar su bienestar académico, social y profesional, por lo tanto es de

suma relevancia que se implementen medidas que permitan en gran manera aportar en este proceso educativo.

Por otra parte, los profesores del Sub Nivel Inicial 2 no se encuentran en su totalidad adaptados al nuevo sistema de educación online, lo que ha desencadenado una baja en la mejora de la expresión del lenguaje de los infantes ya que el profesorado no ha encontrado una manera adecuada de entrelazar las TICS con el desarrollo cognitivo y del lenguaje de los infantes, generando un problema que ha afectado severamente la calidad de educación que se ofrece a los estudiantes.

Por lo tanto, a través de este proyecto investigativo se desea saber cuál ha sido ese factor negativo que ha impedido que los estudiantes obtengan una fluidez en el léxico y por ende un apropiado desarrollo de la lengua, ya que a estas edades tempranas los párvulos deben ampliar progresivamente el lenguaje, y explorar sus fases para así poderse comunicarse.

1.4 Planteamiento Del Problema

1.4.1 Problema General

¿Cómo incide la gamificación como estrategia para la expresión del lenguaje de los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, del Cantón Babahoyo?

1.4.2 Sub problema o Derivados

¿De qué manera influye un adecuado desarrollo de la expresión del lenguaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?

¿Por qué es importante que los docentes implementen nuevas técnicas para la expresión del lenguaje en los infantes?

¿El desarrollo progresivo de nuevas estrategias educativas de gamificación por parte de los docentes hacia los estudiantes, aportara en el fortalecimiento de la expresión oral y desarrollo del lenguaje?

1.5 Delimitación de la Investigación

- **Líneas de la investigación UTB:** Educación y desarrollo social.
- **Líneas de investigación de la FCJSE:** Talento humano educación y docencia.
- **Líneas de investigación de la carrera:** Motivación y autorregulación en contextos educativos.
- **Sub línea de investigación:** Procesos y autocontrol del aprendizaje.
- **Delimitación temporal:** noviembre 2021 – febrero 2022.
- **Delimitación Espacial:** Unidad Educativa Cristóbal Colón.
- **Delimitación demográfica:** Aulas del Sub Nivel Inicial 2

1.6 Justificación

Este proyecto investigativo tiene como finalidad abordar temáticas como la gamificación como parte del desarrollo de la expresión del lenguaje en los niños y niñas del sub nivel inicial 2, un contenido de suma relevancia en el ámbito escolar ya que las estrategias lúdicas han sido un detonante positivo en la adquisición del lenguaje, destrezas y habilidades en los infantes.

El estudio investigativo es importante pues permite que tanto los docentes como los estudiantes se encuentren inmersos en las nuevas modalidades, métodos y enseñanzas de aprendizaje que han ido actualizándose a lo largo del tiempo, con la ayuda de la tecnología la educación se introduce a un mundo nuevo lleno de descubrimientos y tácticas que han de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas, garantizando una apropiada manera de aprender sin necesidad de caer siempre en lo rutinario.

Los beneficiarios directos en este proyecto investigativo son los niños y niñas del Sub nivel Inicial 2 y los docentes de la Unidad Educativa Cristóbal Colón que integran el curso académico, por otra parte, los favorecidos indirectos serán los representantes legales de los estudiantes y la comunidad educativa en general.

Este proyecto es trascendental ya que contribuirá con actividades tanto físicas como digitales que estimularán el lenguaje de los niños y niñas a través de ejercicios lúdicos que han comprendido diferentes ámbitos tales como: comprensión y expresión del lenguaje, relaciones con el medio natural y cultural, expresión artística, y relaciones lógico matemático.

Es factible pues se ha diseñado una guía de actividades que tiene como objetivo principal fomentar la práctica del lenguaje sin distinción alguna, este material se podrá

manipular tanto de manera directa como indirecta por los párvulos, padres de familia, docentes de la institución y la comunidad educativa.

1.7 Objetivo de Investigación

1.7.1 Objetivo general

Potencializar el desarrollo de la expresión del lenguaje a través de la gamificación en los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, del Cantón Babahoyo.

1.7.2 Objetivos Específicos

- Analizar cuál ha sido el impacto de las estrategias de gamificación que se han implementado en el transcurso de la pandemia en la entidad educativa, como un implemento de aprendizaje que mejore la expresión del lenguaje en los niños y niñas.
- Definir la importancia y tipos de lenguaje que se deben desarrollar en los estudiantes.
- Diseñar una guía didáctica sobre estrategias de gamificación que puedan ser aplicadas en los párvulos del Nivel Inicial 2 para el fortalecimiento del lenguaje y la lectura comprensiva.

CAPITULO II. MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico

2.1.1 Marco Conceptual

Gamificación

Para (Marín & Hierro, 2013) La gamificación es una técnica, un método y una estrategia destinados a obtener determinados objetivos. Busca aplicar elementos lúdicos a entornos donde no se aplican pero que son susceptibles de convertir a través de dinámicas lúdicas.

La gamificación es trascendental ya que influye en la conducta y proceder del ser humano, permite que los niños y niñas aprendan a través de la ejecución de actividades lúdicas y de recreación con la única finalidad de que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos y empleen estos aprendizajes significativos en su vida diaria y en un futuro próximo.

La aplicación de estrategias de gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para incentivar a los estudiantes a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento, educación y lenguaje generando acciones positivas en el desarrollo de la comprensión lectora de los infantes.

Otros autores afirman que:

La gamificación se ha proyectado como práctica metodológica que pretende convertir las aulas en un escenario de inmersión lúdico, utilizando estrategias participativas que pueden o no surgir con la incorporación de dispositivos electrónicos. Esta realidad abre las puertas al alumnado hacia la construcción colectiva del

conocimiento por un aprendizaje basado en la acción dialógica, activa participación e incorporación de un modelo comunicativo horizontal y bidireccional. (Dr. Gil Quintana & Lda. Ortega Cabrera, 2018)

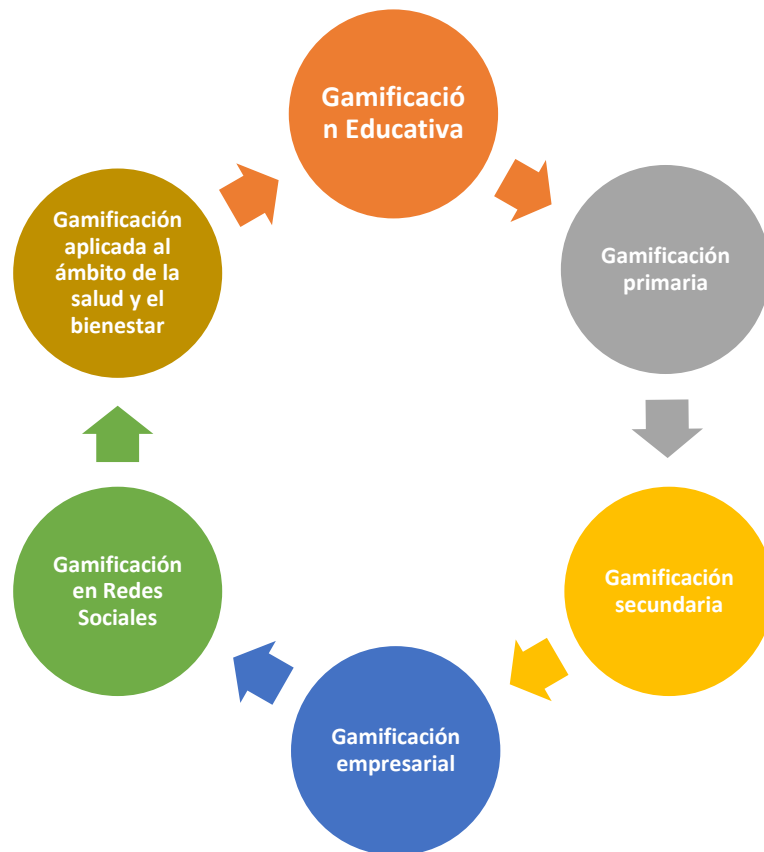
En opinión a estos autores la gamificación debe estar inmersa dentro de las aulas de clase sea de manera directa o indirecta, así mismo las actividades académicas a implementarse en el salón pueden ir tomadas de la mano con la tecnología ya que es grande el avance que esta tiene en la educación.

Objetivos de la Gamificación

Objetivos	Logros
<ul style="list-style-type: none"> • Fidelización 	Crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
<ul style="list-style-type: none"> • Motivación 	Ser una herramienta contra el aburrimiento.
<ul style="list-style-type: none"> • Optimizar y recompensar 	En aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Tipos de gamificación

Existen diferentes tipos de gamificación entre ellos están:



Gamificación educativa

En un entorno educativo, la ludificación tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de dinámicas propias del juego. Interiorizar los contenidos e incrementar la participación de los alumnos es posible gracias a la gamificación educativa, que utilizando sistemas de recompensas, la acumulación de puntos, las clasificaciones, las misiones y los retos, potencia la motivación de los estudiantes por aprender más y mejor. (MARKETING DIGITAL, 2021)

Como bien lo menciono el blog la ludificación permite que los niños y niñas adquieran una mejor enseñanza al momento del aprendizaje, ya que se emplean nuevas técnicas y estrategias con la finalidad de que los infantes potencien sus capacidades y habilidades a través de retos, desafíos y acertijos potenciando al máximo su ser, saberes previos y conocimientos significativos.

Técnicas de gamificación



Componentes de la gamificación

La gamificación se divide en 3 categorías las cuales son:

- **Dinámicas del juego**

Se trata del aspecto global al que va orientado el curso que se quiere gamificar, es decir, los comportamientos, motivaciones y deseos que se busca generar en el estudiante o jugador. Esto, por supuesto, dependerá de los objetivos de aprendizaje que se quieran alcanzar, así como del tema que se trate. (Rodríguez, Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo, 2019)

- **Mecánicas del juego**

(Rodríguez, Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo, 2019) Menciona que *“las mecánicas son los componentes básicos del juego, es decir, las reglas o normas de funcionamiento que permiten que el estudiante o jugador se involucre con la experiencia de manera divertida”*.

- **Elementos del juego**

Mientras que las mecánicas y dinámicas están en un nivel más abstracto. Los elementos de juego se muestran en la práctica mediante el diseño visual y la experiencia concreta que el estudiante o jugador tendrá con el curso gamificado. Por lo tanto, se trata de las herramientas concretas que se utilizarán para cumplir con las dinámicas y mecánicas propuestas. (Rodríguez, Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo, 2019)

Gamificación como estrategia para la expresión del lenguaje

Para (Martínez Navarro, 2017) la gamificación como estrategia lúdica es: “La innovación en educación y el interés por mejorar las capacidades y motivación de los alumnos en el aula no es una preocupación reciente. El sector educativo es enormemente dinámico y el tipo de alumnos manifiesta necesidades e inquietudes muy diferentes según pasan los años.”

La sociedad actual avanza poco a poco y con ellos también la educación, es por eso que surgen nuevas propuestas pedagógicas aplicadas a la tecnología y al juego, que pueden llevarse a cabo en el aula, con resultados inimaginables, con las que se busca promover al estudiante a participar activamente en su aprendizaje, una propuesta que muy poco se utiliza en el aula de sub inicial 2, y que surge en vista de la necesidad de mejorar resultados de aprendizaje en la lectura, ya que los

niños de hoy en día no poseen hábito lector por ende no leen con frecuencia y cuando tratan de hacerlo o de aprender no le llama la atención.

Expresión del lenguaje

El lenguaje es una de las capacidades más extraordinarias de las que está dotado el ser humano, pero a pesar de la gran complejidad que entraña su aprendizaje, parece que estamos diseñados para comunicarnos a través de este complejo sistema, pues nuestra genética nos dota con los mecanismos neurobiológicos necesarios para su desarrollo. No obstante, un correcto desarrollo no está garantizado, pues en él influyen diversos factores individuales, familiares, sociales y contextuales, que pueden condicionar la aparición y/o el ritmo de desarrollo lingüístico. En este proceso, es decisivo que los niños y niñas estén expuestos a los sonidos del habla desde su nacimiento, independientemente de que puedan o no, comprender el significado, o reproducir, las palabras que oyen. Sin embargo, no solo se trata de exponer al niño al lenguaje., también es necesaria una adecuada estimulación, mediante la interacción y el juego, que le permita adquirir las destrezas visuales, auditivas, táctiles, motrices, cognitivas, sociales, etc., necesarias y precursoras del lenguaje. Los niños y niñas que son pobremente estimulados, presentan mayores dificultades para adquirir el lenguaje. (Vivó Servera,, 2016)

El niño está dotado con un maravilloso poder, una sensibilidad especial hacia el lenguaje oral, que le permite activar y desarrollar los mecanismos para la producción del lenguaje. Por un lado el centro auditivo receptor donde interviene el sentido auditivo, y por otro el centro para la reproducción del lenguaje a través del aparato fonador.

Este poder le permite ser capaz de comprender el lenguaje, absorberlo del ambiente y hacerlo un medio satisfactorio para expresar sus ideas y recibir ideas de otros durante los primeros años de su vida y por el resto de esta.

La Dra. Montessori vio un gran valor en el desarrollo del lenguaje oral porque al hacerlo se crea una base sólida para la escritura y la lectura. Al mejorar la capacidad de comunicación verbal, el niño también mejora su capacidad para escuchar, pensar y razonar. (Hermida, 2021)

El lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva que permite interactuar y aprender además que sirve para expresar sensaciones, emociones, sentimientos, obtener y dar información diversa; es un instrumento de aprendizaje que inicia desde el nacimiento y se enriquece durante toda la vida. Es entonces que así como la familia, la escuela debe generar variadas experiencias que propicien la expresión ya que es ahí donde el alumno tiene acercamiento con otras personas fuera del ambiente familiar al permitirle interactuar y comunicar con los demás. (Chávez Velázquez, Macías Gil, Velázquez Ortiz, & Vélez Díaz, La Expresión Oral en el niño preescolar, 2017)

El ser humano por naturaleza necesita del lenguaje para poder comunicarse es por esto que a edades tempranas se debe estimular este factor que permitirá que con el pasar del tiempo las personas se puedan comunicar e interactuar con los demás a través de la ejecución del lenguaje tanto oral como escrito.

En los niños y niñas del nivel inicial se emplean actividades que facilitan que los niños y estudiantes desarrollen su lenguaje, estas estrategias pueden constar de canciones, adivinanzas, trabalenguas, cuentos, juegos didácticos etc.

El lenguaje oral es la capacidad para comunicarse verbal y lingüísticamente a través de una conversación y se aprende desde que somos pequeños. Por esa razón, la estimulación del lenguaje oral es vital para el aprendizaje y desarrollo de los niños. (Unir revista, 2020)

Desarrollo de la expresión del lenguaje

El desarrollo del lenguaje surge desde las primeras horas de vida, pues, un bebé se comunica con su madre mediante llantos y gestos. A medida que va creciendo se expresan mediante balbuceos y gritos, hasta lograr articular palabras simples como papá o mamá. Luego empiezan a incrementar su vocabulario con nombres de objetos o personas de su entorno cercano. Como siguiente fase del desarrollo del lenguaje, los infantes comienzan a formular oraciones completas y a entablar conversaciones. (Loja Buri & Vázquez Avila, 2021, pág. 20)

Es considerado como el proceso cognitivo y social por el cual los seres humanos adquieren la capacidad de comunicarse verbalmente usando una lengua natural. Todo este desarrollo se produce en un período crítico, es decir, que se extiende desde los primeros meses de vida hasta el inicio de la adolescencia. En la mayoría de seres humanos el proceso se da principalmente durante los primeros cinco años, especialmente en lo que se refiere a la adquisición de las formas lingüísticas y de los contenidos. (Bonilla Solorzano, 2016)

El currículo de Educación inicial establece que el Sub Nivel Inicial 2: potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas. Tiene gran

importancia el tratamiento de las conciencias lingüísticas que pretenden cimentar las bases para procesos futuros de lectura y escritura, así como para un adecuado desarrollo de la pronunciación en el habla de los niños. El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil. (Ministerio de Educación, 2018, pág. 33)

Entre los 4 ó 5 años, el niño suele estar ya capacitado para responder a preguntas de comprensión referentes al comportamiento social aprendido, dado que su lenguaje ya se extiende más allá de lo inmediato. Esto se debe a la capacidad simbólica del niño y, como tal, puede evocar y representarse mentalmente las cosas, acciones y situaciones, trascendiendo la realidad y el presente. Esa capacidad y la necesidad de comunicarse, hacen posible un mayor y rápido desarrollo del lenguaje infantil, facilitando también el desarrollo de la inteligencia. (Castañeda, 1999)

Esta etapa se caracteriza porque el niño va a comenzar a desarrollar determinadas estrategias que le hará ser consciente de que las frases se pueden dividir en elementos más sencillos, que son las palabras, y que éstas, a su vez, se pueden segmentar en sílabas. Esto es muy importante de cara al posterior aprendizaje de la lectura y de la escritura. (Ivan, 2012)

Importancia del lenguaje

El desarrollo del lenguaje oral en la etapa de educación infantil tiene máxima importancia, puesto que es el instrumento que permitirá a niños y niñas realizar un aprendizaje escolar satisfactorio, sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos posteriores. En el marco de la reforma, la administración educativa le otorga esta

importancia al considerarlo un contenido de enseñanza y determinar unos objetivos de aprendizaje. Sin embargo, no siempre el lenguaje oral ha gozado de esta consideración: durante muchos años, el lenguaje escrito ha sido el centro de atención y de preocupación máxima entre los enseñantes; el lenguaje oral no era considerado objeto de enseñanza estructurada. Se exigía a los alumnos su competencia, sin más, como si a ésta se llegara de forma natural, por el simple hecho de hablar. Por diversas causas, esta perspectiva ha ido cambiando con el paso de los años, desembocando en una revisión del estado y la función del lenguaje oral en la enseñanza. (Bigas , 1996, pág. 2)

Entre las edades de cuatro a cinco años los niños y niñas están en la capacidad de realizar las siguientes actividades:

Prestar atención a cuentos breves y responder preguntas simples sobre ellos.
Entender la mayoría de lo que se dice en el hogar y en la escuela
Comunicarse fácilmente con otros niños y adultos.
Hablar de forma que sea fácil de entender; aunque su hijo pueda cometer algunos errores al pronunciar las palabras.
Responder preguntas simples de tipo “por qué”.
Dar detalles en las oraciones y utilizar gramática de adultos.

Tipos de lenguaje

El lenguaje se divide en diferentes tipologías entre ellas están:

Lenguaje oral:

Los niños experimentan el lenguaje oral en el entorno familiar de manera general comunicando con él sus necesidades, para expresarse y entender a los demás que utilizan

su mismo lenguaje teniendo un sentido y un propósito específico, es decir, el lenguaje lo utilizan como un herramienta de comunicación para compartir experiencias, ideas, gustos, temores, pensamientos y conocimientos. (Chávez Velázquez, Macías Gil, Velázquez Ortiz, & Vélez Díaz, La Expresión Oral en el niño preescolar, 2017)

Lenguaje escrito:

La lengua escrita, a diferencia de la lengua oral, posee un sistema notacional; éste es entendido como un conjunto de signos gráficos que tienen reglas que se deben respetar; estos signos gráficos se subdividen en dos tipos: la escritura alfabética (letras y signos de puntuación) y el sistema de cifras (números). (Alejandro Recalache, 2021)

Lenguaje kinestésico:

Se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. Realización de un estimulación táctil; control del cuerpo y conciencia de sus partes; expresión de estados de ánimo utilizando gestos y movimientos de otro. (Quindi Pichazaca, 2017)

Juego

Según (VALPARAÍSO, 2017) Los juegos permiten crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social. El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, en donde existe compromiso con el trabajo, con el equipo y con el aprendizaje. NO ES JUGAR POR JUGAR. Tal y como lo argumento el autor el juego es la definición de una práctica constructiva no solo con fines recreativos, hoy en día dentro de la educación infantil se recomiendo a los docentes de las entidades educativas incluir dentro de las planificaciones

espacios y dinamismos lúdicos que permitan que los estudiantes desarrollen, evidencien y construyan su propio aprendizaje.

A través del juego se pueden desarrollar habilidades y capacidades en los niños y niñas como por ejemplo una de esas es la adquisición del lenguaje, existen rincones destinados para ejecutar este proceso en los infantes sin embargo se necesita algo más, los docentes tanto como los padres de familia deben aportar en la formación del lenguaje en los párvulos, motivando, impulsando, guiando, fomentando, practicando y ejecutando nuevas y agradables estrategias lúdicas en el tiempo libre de los pequeños, tácticas que vayan ligadas al ámbito educativo y social.

A continuación, se detallará algunas aplicaciones que potencian la gamificación como una estrategia en la expresión del lenguaje de los niños y niñas:

- **Sistema de respuesta inmediata:** Kahoot! / Socrative



- **Juego de Roles:** Minecraft



- **Enseñanza Idioma:** Duolingo



- **Enseñanza Matemática:** Geogebra



- **Enseñanza Programación:** Code Combat / SCRATCH



2.1.2. Marco Referencial Sobre la Problemática de Investigación

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos

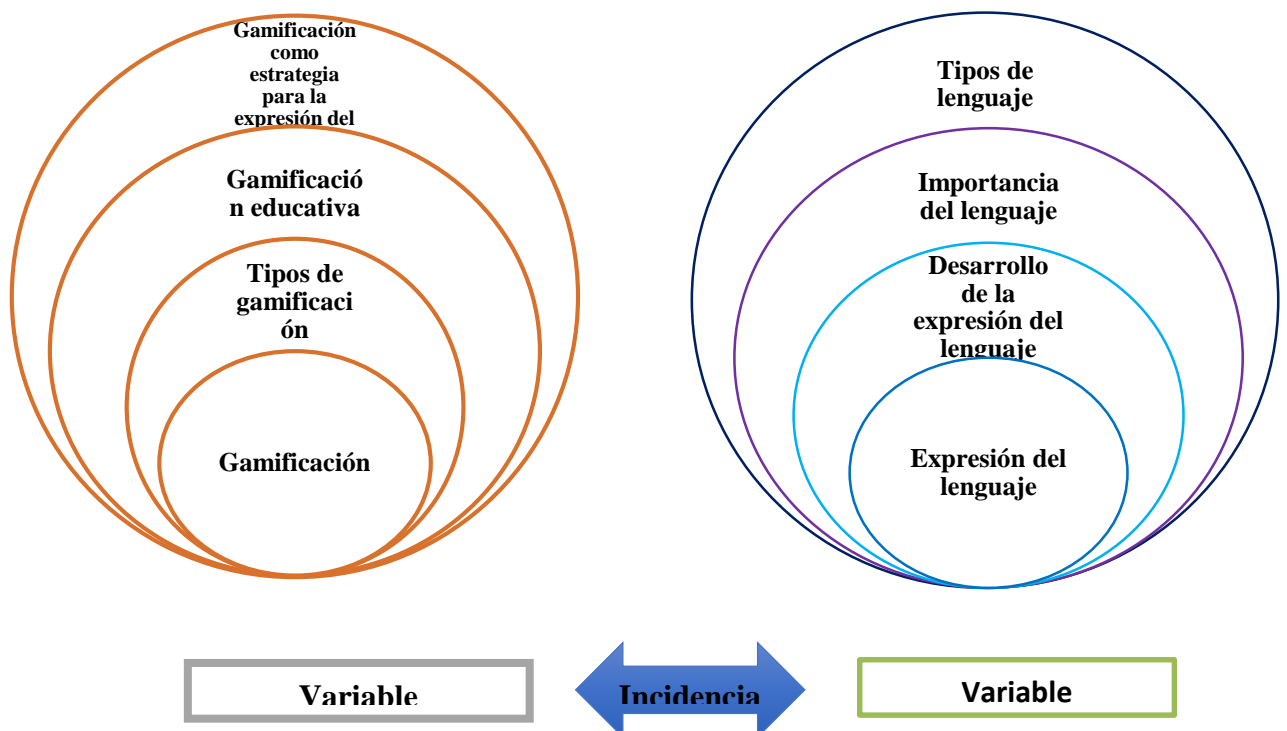
A nivel mundial se considera que en la educación son necesarias los métodos de la Gamificación para despertar en los estudiantes la motivación intrínseca y de esta manera lograr grandes avances en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esa forma se obtendrá un mejor rendimiento académico. Por esta razón los docentes de todos los niveles de educación, deben implementar y fortalecer los tipos de métodos de la Gamificación en la inclusión educativa. Tomando en cuenta la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes. (Coello Morán & Gavilanes Aray, 2019)

El saber cómo se aprende y desarrolla el lenguaje ha sido enfoque de estudio, pensadores y psicólogos han establecido diferentes estudios referente al lenguaje, la propuesta que refiere Chomsky es de un proceso innato del ser humano que se lleva a cabo mediante conexiones mentales, cuyo objetivo es crear y expresar el pensamiento que adquirirá en la infancia por la capacidad de reconocer y asimilar la estructura básica del lenguaje. Piaget hace mención de que evoluciona junto con el desarrollo cognitivo o inteligencia del niño de forma individual; Vigotsky afirma que es mediante la interacción con la sociedad y la influencia del contexto y Skinner estipula que se produce mediante reforzamientos positivos, negativos o castigos; se explican las etapas del desarrollo del lenguaje que en conjunto con las teorías influyen en la enseñanza dentro del aula. (Zariñana Ayala, Vara Molina, & Marcial Ayala, 2019)

Según lo argumentado por estos autores es importante incentivar a los niños con juegos, lo cual genere un proceso de aprendizaje, concentración, memoria, socialización en las clases, porque ese es el objetivo principal que se

desea cumplir por medio de cada una de las experiencias impartidas a los infantes para la previa obtención de aprendizajes significativos.

2.1.2.2. Categorías de Análisis



2.1.3. Postura Teórica

Según estos autores la gamificación como estrategia metodológica no solo fomenta el aprendizaje de los estudiantes sino puede también favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales, las cuales son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y ajenos. (Aranda Romo & Caldera Montes, 2018)

Así mismo (Zichermann & Cunningham, 2011) Definen a la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”.

Según Vygotsky y Piaget citado por (MSc. Congo Maldonado, MSc. Bastidas Amador, & MSc. Santiesteban Santos, 2018) “la comunicación juega un papel importante en el desarrollo cognitivo y del pensamiento, este se centra más en la acción como vía para llegar a la palabra”.

Es por esto que el juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula como puntuación, retos, medallas, etc. Los juegos permiten que los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se encaminen a obtener aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta que le sirve para alentar a su grupo de estudiantes. La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes, el docente debe fomentar aprendizajes cooperativos generando confort en las clases. (Liberio Ambuisaca, 2019)

2.2. Hipótesis

2.2.1. Hipótesis General

La gamificación como una estrategia lúdica influye en gran manera en la expresión del lenguaje de los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón del Cantón Babahoyo.

2.2.2. Sub hipótesis o Derivadas

A mayor estimulación de la expresión del lenguaje en los niños y niñas, permitirá la obtención y desarrollo de capacidades y habilidades como (creatividad, habla, memoria, lenguaje) etc.

Las actividades de gamificación que se impartan dentro y fuera de las aulas de clase deben contribuir en la formación académica y personal de los estudiantes.

Los docentes deben capacitarse constantemente en referencia a los actuales modelos educativos y las técnicas de gamificación para así facilitar un mejor desenvolvimiento del lenguaje en los párvulos de la institución.

2.2.3. Variables

- **Variable independiente:**

Gamificación

- **Variable dependiente:**

Expresión del lenguaje

CAPÍTULO III.- RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. Modalidad de investigación.

Este proyecto de investigación está basado en la modalidad documental bibliográfica la cual incluye una descripción minuciosa y establecida del conocimiento publicado y luego una explicación progresiva y analítica del tema a tratar. En este tipo de investigación, el propósito de la pregunta de investigación es extender y profundizar sus conocimientos fundamentales.

3.2. Metodología de la Investigación

La metodología de investigación ayudara a conocer sobre las estrategias de gamificación como elemento importante en el desarrollo de la expresión del lenguaje de los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2.

Este problema de investigación surge para identificar las nuevas estrategias de gamificación que se implementan en la expresión del lenguaje en los niños; además de que permite desarrollar sus habilidades cognitivas, de modo que es necesario que los niños se desenvuelvan y adquieran un pleno desarrollo del lenguaje, de la inteligencia emocional y así logren crear situaciones prácticas que faciliten la obtención de habilidades, capacidades y conocimientos significativos a través de la modalidad del juego.

De este modo la metodología tiene como finalidad que los niños a través de las estrategias didáctica de gamificación aprendan, se diviertan y fortalezcan el lenguaje con

diversas actividades que garanticen en los infantes un momento armonioso, de sano esparcimiento, de entretenimiento, de creatividad, de espontaneidad etc. Así mismo los docentes deben replantearse nuevas modalidades de trabajo en las cuales el niño sea el protagonista

3.3. Tipo de investigación

La investigación de carácter exploratorio “Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento” (Morales, 2015).

Este proyecto investigativo es de tipo exploratorio ya que ha contribuido en la fomentación de técnicas y estrategias de gamificación que permitan el desarrollo progresivo del lenguaje en los niños del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colon del Cantón Babahoyo.

3.4. Métodos, técnicas e instrumentos.

3.4.1. Métodos

Los métodos que se han planteado en este proyecto investigativo son: el método inductivo, deductivo y el analítico.

- **Método inductivo:** Después de observar a los niños de la Unidad Educativa Cristóbal Colon concluimos que no todos los docentes implementan estrategias de gamificación en las clases virtuales por falta de herramientas Tic.
- **Método deductivo:** a través de este método se induce que los docentes de la institución educativa se capacitan constantemente acerca del uso de las tecnologías y las modalidades de trabajo para impartir adecuados conocimientos a sus estudiantes y así tratar de llegar hacia todos ellos con las estrategias adecuadas para su integro aprendizaje, pero también se evidencio que no todos los estudiantes están desarrollando su lengua a la primera instancia, haciendo que este factor sea un detonante negativo a la hora de estimular el lenguaje en los infantes.
- **Método analítico:** Mediante este estudio concluimos que, aunque los docentes implementen de manera adecuada las herramientas Tic a veces no es posible llegar a todos los niños y es ahí cuando los profesores deben buscar nuevas estrategias de la gamificación y aplicarlas a sus estudiantes.

3.4.2. Técnicas

Las técnicas de investigación que se han empleado en este proyecto investigativo son la observación directa y la entrevista.

Observación Directa

Este tipo de técnica “Consiste en mirar y ver bajo una estructura guiada e intencionada, involucrándose en el entorno que se escudriña para así precisar la cotidianidad de los sujetos estudiados y comprenderla” (Web Admin, 2017).

A través de la observación directa se pudo evidenciar que los estudiantes del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón del Cantón Babahoyo, no cuentan con nuevas estrategias lúdicas que permitan un óptimo desarrollo de su expresión del lenguaje ya que los docentes de la institución han optado por seguir impartiendo técnicas de antaño, siendo este un detonante en los niños y niñas de la entidad educativa.

Entrevista

Una entrevista de investigación es aquella conversación cara a cara que se da entre el investigador (entrevistador) y el sujeto de estudio (entrevistado). El fin de este tipo de entrevista es obtener información relevante sobre un tema de estudio, a través de respuestas verbales dadas por el sujeto de estudio. (Mejia, 2017)

La entrevista que se ha aplicado en este proyecto investigativo ha sido dirigida hacia la docente de la institución, la cual argumentó que las estrategias educativas que ella imparte en las clases sí fomentan la adquisición del lenguaje en los infantes, sin embargo, en este tiempo debido a la situación con la pandemia no ha sido nada fácil poder comunicarse con los niños y niñas, es por esto que se ve en la necesidad de implementar técnicas de antaño seguidas de las nuevas.

3.4.3. Instrumentos

Los instrumentos de investigación son los recursos que el investigador puede utilizar para abordar problemas y fenómenos y extraer información de ellos: formularios en papel, dispositivos mecánicos y electrónicos que se utilizan para recoger datos o información sobre un problema o fenómeno determinado. (Garay, 2020, pág. 12)

El instrumento de investigación que se ha utilizado en el presente documento ha sido el cuestionario estructurado:

Se define al cuestionario estructurado como “el instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas” (Meneses, 2016).

Este modelo de cuestionario está dirigido a los padres de familia, consta de 10 preguntas, en las cual se detallará, la conceptualización, la importancia, beneficios, el por qué y para qué es necesario que los estudiantes de la institución obtengan nuevas estrategias que dinamicen sus estímulos del lenguaje y la adquisición del habla.

3.5. Población y muestra de investigación

3.5.1. Población

Es importante determinar que la población es la Unidad Educativa Cristóbal Colon la cual está constituida por un grupo de personas que tienen una problemática característicamente parecida, por lo cual es importante estudiar cada uno de los involucrados para esto es necesaria una muestra, es decir necesitaremos realizarle una entrevista online a un grupo de la población para conocer más sobre el tema.

GRUPOS HUMANOS EN ESTUDIO	CANTIDAD	TOTAL
DOCENTES	1	1
REPRESENTANTES LEGALES	30	30
ESTUDIANTES	30	30
TOTAL		61

Tabla 1 de la población aplicada

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.

Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

3.5.2. Muestra

Esta muestra corresponde a los docentes y representantes legales de la Unidad Educativa Cristóbal Colon; a través de la muestra vamos a conocer las cifras relevantes para poder resolver la problemática, la muestra se realiza detenidamente, se les realizara preguntas que deberán ser contestadas con toda honestidad porque a través de esta muestra se llegara a la solución.

GRUPOS HUMANOS EN ESTUDIO	CANTIDAD	TOTAL
DOCENTES	1	1
REPRESENTANTES LEGALES	30	30
TOTAL		31

Tabla 2 de muestra aplicada

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.

Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

3.6. Resultado obtenido de la investigación

3.6.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Para la ejecución de este capítulo se ha contado con la aplicación de la entrevista y la encuesta:

Primero se elaboró las preguntas para la encuesta, las mismas que se aplicaron en la muestra de estudio, y una vez obtenida toda la información pertinente se procedió con la realización de la tabulación y el análisis de los datos estadísticos para así identificar los elementos que se relacionan con la investigación.

La entrevista conto con un cuestionario de 5 preguntas en las cuales se evidencio el impacto que tiene la gamificación en el entorno educativo, las necesidades y requerimientos de los estudiantes para desarrollar ampliamente su léxico.

Una vez proporcionada la información tanto de la entrevista como de las encuestas se prosiguió con la elaboración de la propuesta la misma que se compone por distintas actividades que permitan el desarrollo y comprensión del leguaje a través de la ludificación.

3.6.2. Análisis e interpretación de datos.

Se realizó el análisis e interpretación de datos a través de una encuesta dirigida hacia los padres de familia del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colon del cantón Babahoyo la cual dio como resultado lo siguiente:

1.- ¿Qué sabe usted acerca de la gamificación educativa (actividades de juego en el salón de clase)?

TABLA 3 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA APLICADA

Indicadores	Frecuencias	Porcentaje
Si	21	70%
No	9	30%
Tal vez	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

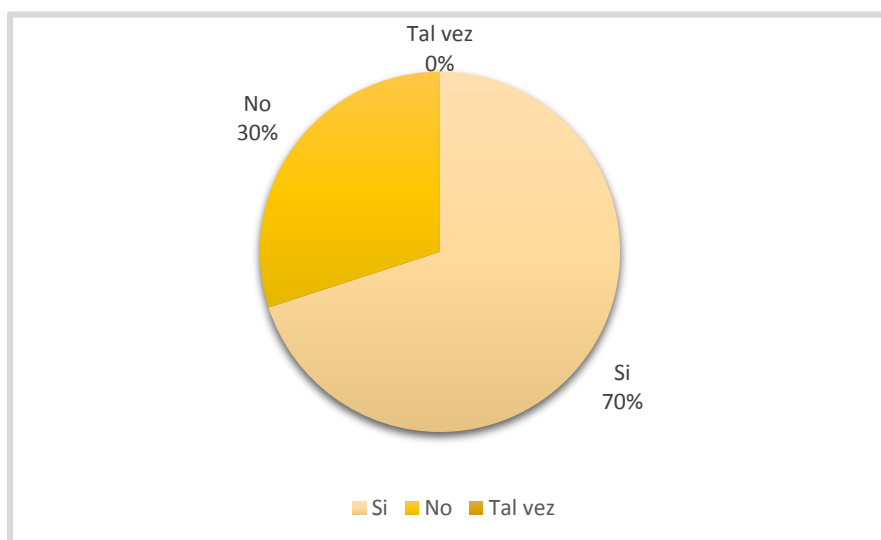


GRAFICO 1 PORCENTAJE DE LA PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA APLICADA

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

Análisis e interpretación de datos

Según el 70% de los padres de familia encuestados tienen conocimiento a que hace referencia la gamificación educativa, mientras que el 30% manifiesta desconoce del tema.

2. ¿Considera usted que el docente incluye estrategias lúdicas (juego) dentro de su planificación educativa?

TABLA 4 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA APLICADA

Indicadores	Frecuencias	Porcentaje
Si	27	90%
No	0	0%
Tal vez	3	10%
Total	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

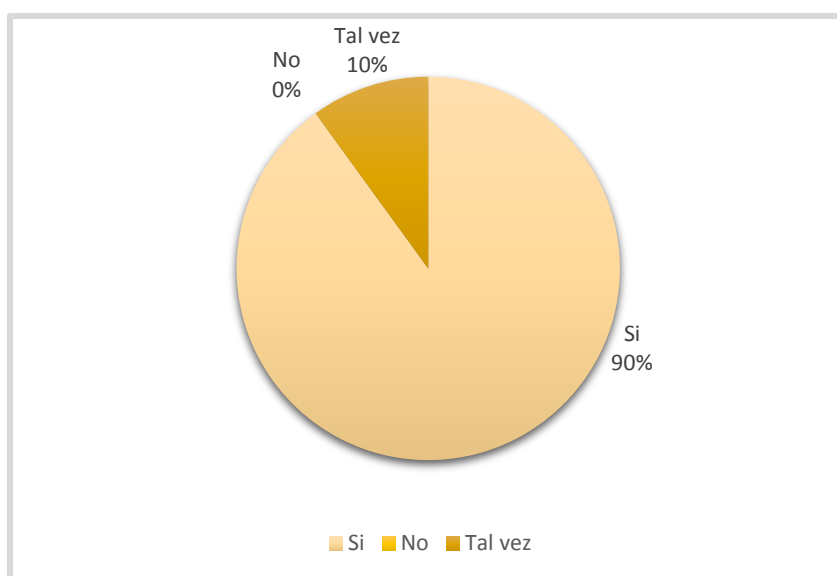


GRAFICO 2 PORCENTAJE DE LA PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA APLICADA

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

Análisis e interpretación de datos

Según el 90% de los encuestados mencionan que el docente si incluye actividades lúdicas dentro de la planificación, mientras el 10% opinan lo contrario.

3. ¿Cree usted que los niños aprender mejor jugando?

TABLA 5 PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA APLICADA

Indicadores	Frecuencias	Porcentaje
Si	20	67%
No	4	13%
Tal vez	6	20%
Total	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

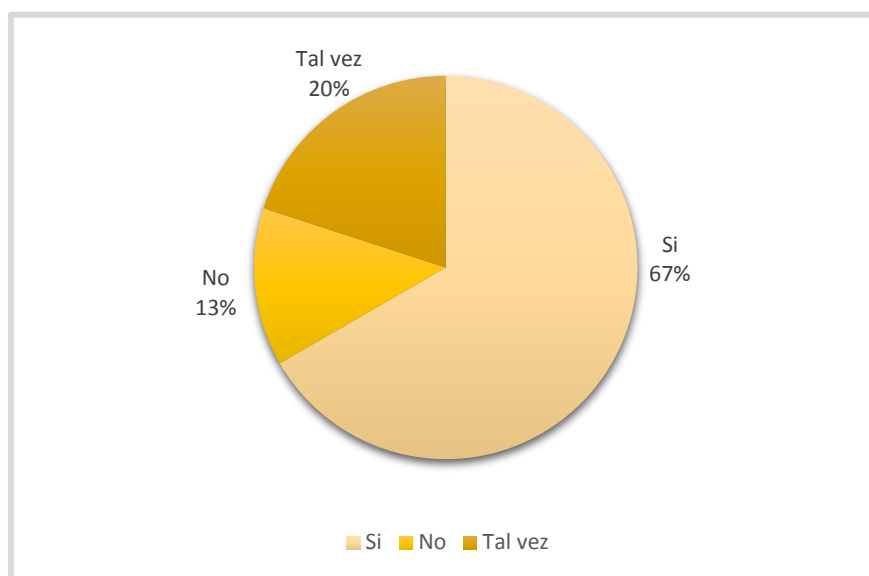


GRAFICO 3 PORCENTAJE DE LA PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA APLICADA

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

Análisis e interpretación de datos

En base a la encuesta realizada se puede observar que el 67% de padres de familia aseguran que los niños si aprenden jugando, mientras el 20% no está de que los infantes aprendan a través de juego y finalmente un 13% no saben si el juego es beneficiosos para un correcto aprendizaje.

4. ¿Usted considera que el juego permite un desarrollo progresivo del lenguaje?

TABLA 6 PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA APLICADA

Indicadores	Frecuencias	Porcentaje
Si	21	70%
No	6	20%
Tal vez	3	10%
Total	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

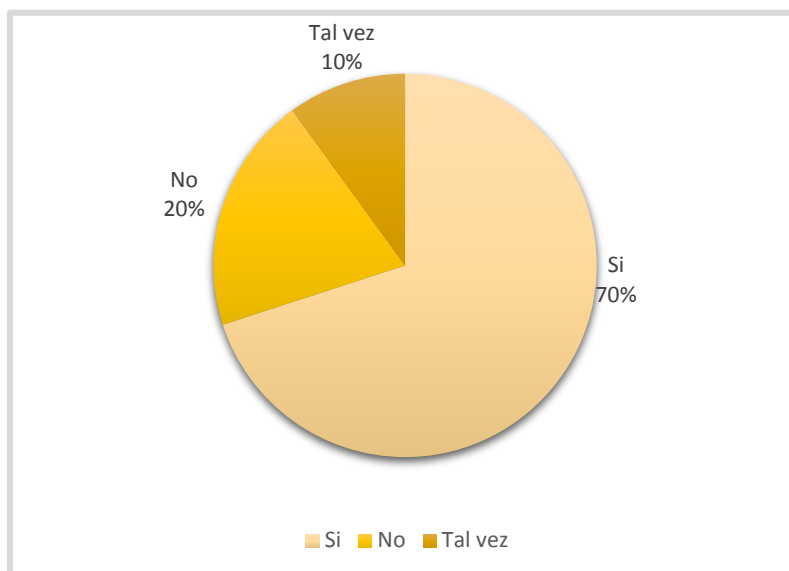


GRAFICO 4 PORCENTAJE DE LA PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA APLICADA

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

Análisis e interpretación de datos

Según el 70% de los representantes legales a quienes se les realizó la encuesta consideran que el juego si ayuda en el desarrollo progresivo del lenguaje, mientras que el 20% no considera que a través del juego el infante tenga un buen estímulo del habla y finalmente el 10% no están seguros que los niños puedan desarrollar el lenguaje a través del juego.

5. ¿Qué otras actividades usted recomienda que deban ser impartidas por los docentes para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas?

TABLA 7 PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA APLICADA

Indicadores	Frecuencias	Porcentaje
Contar cuentos	7	23%
Realizar pictograma	12	40%
Ficha de lotería	11	37%
Total	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

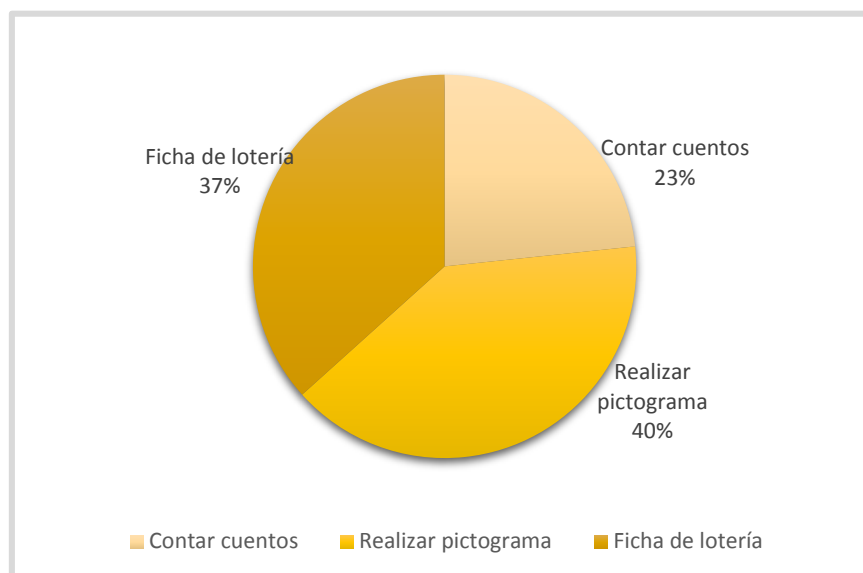


GRAFICO 5 PORCENTAJE DE LA PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA APLICADA

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

Análisis e interpretación de datos

Según el 40% los padres de familia están de acuerdo en que se realicen actividades como pictogramas para el buen aprendizaje del lenguaje en los infantes, mientras que el 37% recomiendan que se hagan las fichas de lotería y finalmente el 23% de los encuestados aseguran que el cuento es una muy buena opción al momento de estimular el lenguaje.

6. A usted le gustaría que se desarrolle una guía de actividades tanto física como digital en la cual su hijo (a) aprenderá a desarrollar su lenguaje y obtendrá diferentes conocimientos.

TABLA 8 PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA APLICADA

Indicadores	Frecuencias	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

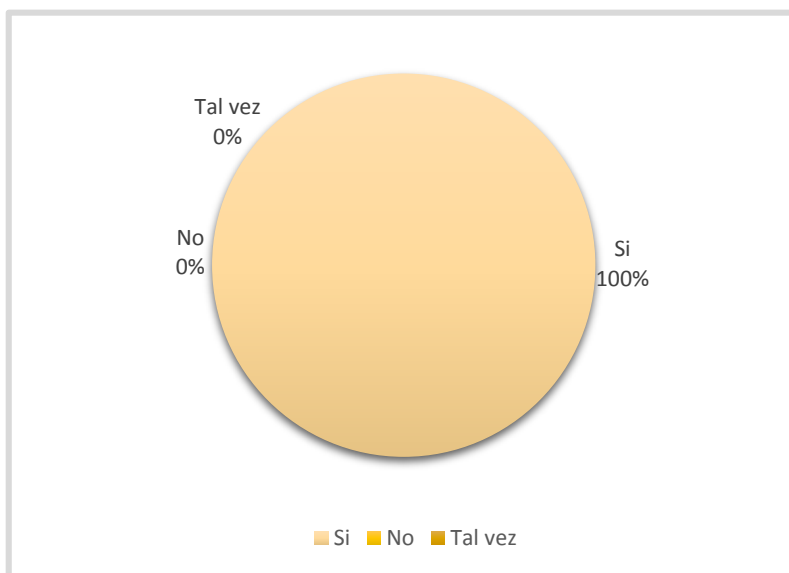


GRAFICO 6 PORCENTAJE DE LA PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA APLICADA

Fuente: Unidad Educativa Cristóbal Colon.
Elaborado por Salazar Iliana & Sánchez Daniela

Análisis e interpretación de datos

En base a la encuesta realizada se evidencia que el 100% de los padres de familia aseguran que si les gustaría que se realice una guía de actividades tanto física como digital ya que ayudara al infante en su desarrollo de aprendizaje del lenguaje.

En la aplicación de la entrevista dirigida hacia la docente de la entidad educativa argumento que:

La inclusión de la gamificación dentro de las aulas del nivel inicial es relevante, los niños obtienen múltiples conocimientos mediante los estímulos y uno de esos es el juego en el cual los infantes adquieren destrezas, conocimientos y habilidades.

Además, acotó que es importante trabajar en la fomentación de la gamificación en los estudiantes ya que brinda beneficios como: mejora de la memoria y concentración, desarrollo del lenguaje, construcción de habilidades, capacidad de resolución de problemas, autonomía, interés, habilidades cognitivas y sociales etc.

Las metodologías educativas que emplea dentro de sus clases son de carácter lúdico pero no llegan de forma certera a los estudiantes ya que no todos cuentan con acceso a las clases y a las actividades impartidas, sin embargo se trabaja en la construcción, adecuación y aplicación de nuevos acceso educativos que ayuden a que los infantes obtengan conocimientos pero sin olvidar lo esencial que es divertirse y ver el estudio como una cimentación propia y entretenida.

3.7. Conclusiones específicas y generales

3.7.1. Específicas

Se debe potenciar diariamente las habilidades y capacidades de los niños del nivel inicial en cuanto al desarrollo del lenguaje y su aplicación en el día a día, es por esto que los docentes deben implementar juegos recreativos que permitan un momento de ocio y a la vez obtener ganancias de conocimientos en los infantes.

El lenguaje en los niños y niñas se debe estimular con dinamismos creativos, lúdicos y que despierten interés en los párvulos, las instituciones educativas deben garantizar un acceso pleno a este requerimiento en beneficio del bien común.

3.7.2. General

La gamificación como una estrategia lúdica es un dinamismo que proyecta en los infantes el ímpetu de aprender jugando es por esto que es necesario que se trabaje en la aplicación y ejecución de las mismas, el desarrollo del lenguaje es un factor que influye particularmente en la vida social-activa de los infantes ya que como se tiene conocimiento el lenguaje es la esencia del ser humano, es su identidad, su manera de comunicarse con los demás por lo tanto es necesario que se empleen dinámicas, tácticas, maniobras dentro y fuera de las aulas de clase para que los párvulos puedan desarrollar conjuntamente con sus padres, maestros y familiares el lenguaje oral y escrito.

3.8. Recomendaciones específicas y generales

3.8.1. Específicas

Es necesario que los docentes del nivel inicial 2 se capaciten acerca de los diferentes procesos de enseñanza que se aplican en este sub nivel, a fin de garantizar gratos y significativos conocimientos en los estudiantes que permitan el desarrollo progresivo del lenguaje.

Tanto los docentes como padres de familia se encuentran inmersos en las actividades educativas de los educandos es por esto que se debe enfatizar el

desenvolvimiento adecuado del lenguaje mediante técnicas y estrategias lúdicas aplicadas a los estudiantes.

3.8.2. General

Se sugiere que los docentes implementen las TICS dentro de sus planificaciones escolares como nuevas estrategias para facilitar el desarrollo del lenguaje de los niños, sin ningún tipo de inconveniente y siempre pensando en el bienestar, educación e integridad de los párvulos a nivel social y educativa.

.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1. Alternativa obtenida

A continuación, se reflejará la propuesta de algunas actividades que ayudarán a regular la adquisición de conocimientos con la estimulación del lenguaje oral de los niños y niñas, los infantes a través de la gamificación adquieren un buen desarrollo del lenguaje de forma divertida y creativa.

Además, se hace énfasis en que los docentes como mentores educativos ejecuten en sus clases tanto presencial como virtual juegos y dinámicas que faciliten la comunicación y practica oral del lenguaje, para que los niños se sientan seguro y tengan una estrecha relación con sus compañeros, a través del juego los estudiantes aprenden con mayor facilidad y construyen su propio aprendizaje y desarrollo de su lengua materna o innata.

4.1.2. Alcance de la alternativa

El alcance de esta alternativa es examinar estrategias potenciales en el correcto desarrollo del lenguaje en los niños y niñas incluyendo el juego como estrategia para que de esta manera se puedan realizar actividades con fines positivos en la vida de los estudiantes.

Además, se puede manifiesta que los niños desarrollan su concentración, creatividad, interés, dedicación y motivación cuando se aplican herramientas digitales actualizadas, las cuales cuentan con colores, sonidos y visualizaciones mucho más llamativas que las tradicionales.

Los infantes tendrán grandes beneficios para su vida se darán cuenta que todo lo que se propongan, sus logros, metas y proyectos a futuro serán posible siempre y cuando sean

capaces, dedicados y abiertos a nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje, solo se necesita habilidad y ganas para alcanzar el objetivo.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Las Guía de actividades ayuda a la construcción de nuevos aprendizajes en los infantes mediante la aplicación de juegos que estimulen el lenguaje y la obtención de un desarrollo preciso y lleno de entusiasmo al realizar las actividades lúdicas, favoreciendo su parte socio-cognitivo, es decir el uso de la memoria, la percepción y concentración. Cada niño tiene diferente manera de aprender, es por eso que el docente debe incluir estrategias creativas, divertidas y con fines educativos.

Los niños a través de este plan de estudio, notarán un mejor resultado al momento de iniciar sus actividades. Además, aprenderán hacer cada actividad de inicio a fin sea en las aulas o desde la comodidad de su hogar.

Estas herramientas o actividades que ayudan a fortalecer las habilidades sociales con los demás, es decir, la convivencia en el aula con compañeros y docentes crea un ambiente de diversión e interacción social, que ayudará a los niños a desarrollar habilidades, destrezas y al hacerlo se sentirán motivados para adquirir aprendizajes más significativos y completos.

4.1.3.2. Justificación

Se considera de gran importancia a la gamificación educativa en los infantes, ya que es a través de aquella actividad que se desarrolla el aprendizaje del lenguaje en los niños y niñas, esto les favorecerá en el transcurso de su vida ya que es la iniciación de los conocimientos que perduraran en ellos, además de facilitar una mejora en la concentración, en la expresión oral y escrita y en la fluidez del léxico.

Además, se debe tomar en cuenta que el aula es un medio donde se promueve una serie de actividades y donde los protagonistas son los niños y niñas, de esta manera se obtienen aprendizajes significativos y así de esa forma los infantes disfruten de experiencias que ayuden a potenciar sus habilidades y capacidades, los docentes siempre deben estar dispuestos a educar con amor y entusiasmo.

4.2. Objetivos

4.2.1. General

- Diseñar una guía didáctica de actividades que permitan el desarrollo del lenguaje en los niños del Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón.

4.2.2. Específicos

- Establecer actividades lúdicas que faciliten el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas.
- Realizar actividades que promuevan la gamificación dentro de las aulas de clase de los niños del nivel inicial 2.
- Proporcionar tanto a los docentes como padres de familia y a toda la comunidad educativa estrategias instituidas para el desarrollo de la lengua en los niños y su aplicación dentro y fuera de la institución.

4.3. Estructura general de la propuesta

4.3.1. Título

Guía didáctica para el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2.

4.3.2. Componentes

Los componentes básicos para la elaboración y desarrollo de esta guía didáctica han sido:

COMPONENTES BÁSICOS	
Objetivos	¿Qué se considera imprescindible en el aprendizaje de los alumnos?
Contenidos	¿Qué conocimientos se desean adquirir en los alumnos para que estos alcancen los objetivos deseados?
Metodología	¿Cómo trabajarlos dentro y fuera del aula y con qué actividades?
Temporalización	¿De cuánto tiempo disponemos y cuanto se dedicará a cada actividad?
Recursos	¿De qué medios didácticos y digitales se requieren para realizar las actividades?
Evaluación	¿Cómo sabemos si se ha producido el aprendizaje en los párvulos?

4.4. Resultados esperados de la alternativa

Los resultados de este proyecto investigativo es la aplicación de una guía didáctica sobre estrategias de gamificación que puedan ser aplicadas en el Sub Nivel Inicial 2 para el desarrollo y fortalecimiento del lenguaje y la lectura comprensiva en los niños y niñas que comprenden este nivel educativo, teniendo en cuenta que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo personal, social y educativo de los infantes en relación con los demás y consigo mismos, es por eso que a través de esta nueva estrategia se espera recalcar la importancia de fomentar el lenguaje dentro y fuera de las instituciones educativas empleando la tecnología y recursos al alcance de nuestra manos que aportaran en gran manera en la construcción de conocimientos de los párvulos.



Guía didáctica

Para el desarrollo del
lenguaje en los niños de Nivel
Inicial 2



INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta guía de actividades es la de potenciar el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas y favorecer su comprensión lectora y escrita, las actividades están basadas en fichas de lotería las cuales comprenden ámbitos de relación entre las letras, de idénticos en estos se deben relacionar los objetos de forma similar, de sílabas, pictogramas etc.

La ejecución oportuna y buen uso de estos dinamismos permitirá que los estudiantes gocen de una mejor fluidez al momento de comunicarse y de relacionarse con los demás, además de diferenciar sonidos, letras, silabas y fonemas principales en su desarrollo comunicativo, la obtención de información y nuevos conocimientos ayudara a que los estudiantes no estén propensos a la falta de estímulos del lenguaje y, por ende, un inadecuado progreso del mismo.

Los juegos, canciones y dinámicas están estrechamente relacionados con la caracterización y desarrollo del lenguaje temprano en los niños, es por esto que se debe trabajar continuamente en su ejecución.



Lotería De Relación



LOTERÍA DE RELACIÓN

La lotería de relación proporcionará en los niños una experiencia enriquecedora en el aprendizaje ya que se relaciona la imagen con la primera vocal o consonante que compone la palabra.

ÁMBITO

Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje.

DESTREZA

Relacionar, identificar y construir conocimiento.

OBJETIVO

Estimular el lenguaje oral mediante loterías de relación que permitan que los niños y niñas relacionen la primera letra con la imagen o sonido de la figura.

METODOLOGÍA

El docente o tutor de familia guiará al estudiante en la incursión de este aprendizaje primero se identificará la consonante o vocal que compone el inicio de la palabra.

Ejemplo:

La palabra **m**anzana empieza con la letra m es decir que las siguientes palabras también comienzan con m como lo es mamá, muñeca, mono etc.

DURACIÓN

10 a 15 minutos

EDAD

4 - 6 años

LOTERÍA DE RELACIÓN



Manzana



Limón



Pera



Lechuga



Papa



Mandarina

LOTERÍA DE RELACIÓN



Sol



Manzana



Perro



Pera



Llaves



Guantes



Gato



Sopa



Lluvia

Lotería De Idénticos



LOTERÍA DE IDÉNTICOS

La lotería de idénticos permite que los niños y niñas identifiquen la imagen con la palabra.

ÁMBITO

Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje.

DESTREZA

Relacionar, clasificar, identificar y leer.

OBJETIVO

Estimular el lenguaje oral mediante loterías de idénticos que permitan que los niños y niñas identifiquen y relacionen los pares a través de la palabra y la imagen.

METODOLOGÍA

Se recomienda que para esta actividad primero el niño debe de conocer la imagen que se relacionará, si no es así se debe cambiar las figuras por otras conocidas, una vez entablado esto se procede a ver la imagen y después preguntarles a los niños cual es el nombre de la imagen que están visualizando.

DURACIÓN

10 a 15 minutos

EDAD

4 - 6 años

LOTERÍA DE IDÉNTICOS



luna



boca



globo



pastel



rana



llave



sofá



lámpara



estrella

LOTERÍA DE IDÉNTICOS



cerdo



rotulador



zapatillas



abuelos



niña



guantes



pies



escoba



avión

LOTERÍA DE IDÉNTICOS

Lotería

De Sílabas



LOTERÍA DE SÍLABAS

La lotería de sílabas facilitará una mejor experiencia en el aprendizaje a través de las imágenes, figuras y palabras de las consonantes y vocales a estudiar.

ÁMBITO

Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje.

DESTREZA

Relacionar, clasificar, identificar y leer.

OBJETIVO

Estimular el lenguaje oral mediante loterías de sílabas que permitan que los niños y niñas identifiquen las consonantes y vocales en la construcción de las sílabas de estudio.

METODOLOGÍA

Se puede realizar la actividad de la siguiente manera; la docente o padres de familia caracterizan el objeto y emiten profundidad en su tono de voz en la acentuación de la sílaba.

DURACIÓN

10 a 15 minutos

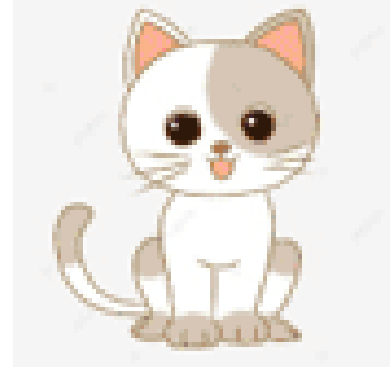
EDAD

4 - 6 años

LOTERÍA DE SÍLABAS



Sapo



Gato



Pipa



Mesa

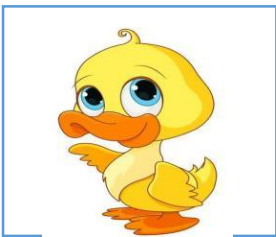


Mamá



Rosa

LOTERÍA DE SILABAS



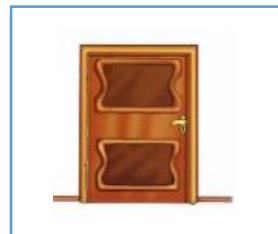
Pato



Pollito



Pelota



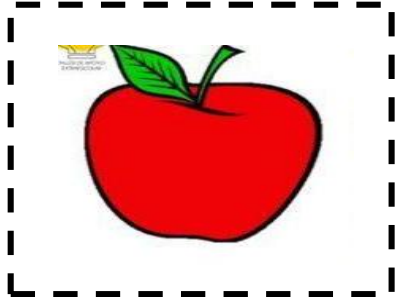
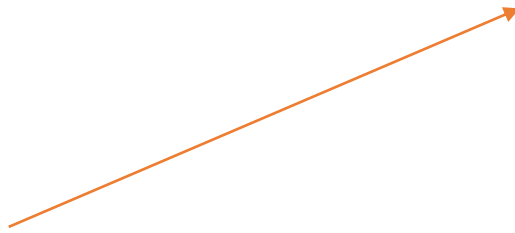
Puerta



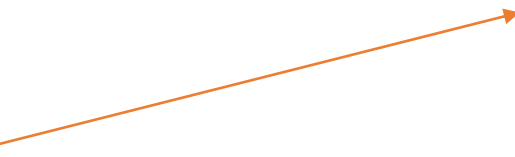
Pito

LOTERÍA DE SILABAS

Ma



Me



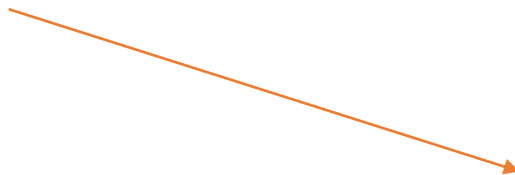
Mi



Mo



Mu



Pictogramas



PICTOGRAMAS PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

Los pictogramas permiten tener mejores experiencias de aprendizaje a través de las imágenes, figuras o conceptos ayudan en la abreviación de mensajes, estos ayudan a la ampliación del vocabulario y la imaginación.

ÁMBITO

Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje.

DESTREZA

Observar, describir, identificar y construir oraciones.

OBJETIVO

Desarrollar y estimular el lenguaje oral del niño mediante pictogramas para identificar objetos, clasificar, mostrar emociones.

METODOLOGÍA

Esta actividad se puede realizar en círculos donde la maestra este en el centro mostrándoles el cuento a cada niño para su mejor comprensión

DURACIÓN

45 minutos-1 hora

EDAD

3 - 6 años

Yo amo a



Es



El



me puso una



Los



Gatitos

De mi abuelita derramaron la



De mí



LA



SE ESCAPO POR LA



EN LA



DE INES TODOS

CUENTAN HASTA



MI



ESTA



RIMAS





RIMAS

Las rimas permiten a los estudiantes mejorar la fluidez del léxico en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

ÁMBITO

Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje.

DESTREZA

Observar, interpretar y expresarse.

OBJETIVO

Estimular el lenguaje oral en los niños y niñas mediante la aplicación de rimas.

METODOLOGÍA

Con la ayuda de un adulto el niño debe repasar constantemente las rimas, esto beneficiara su léxico.

DURACIÓN

15 a 20 minutos

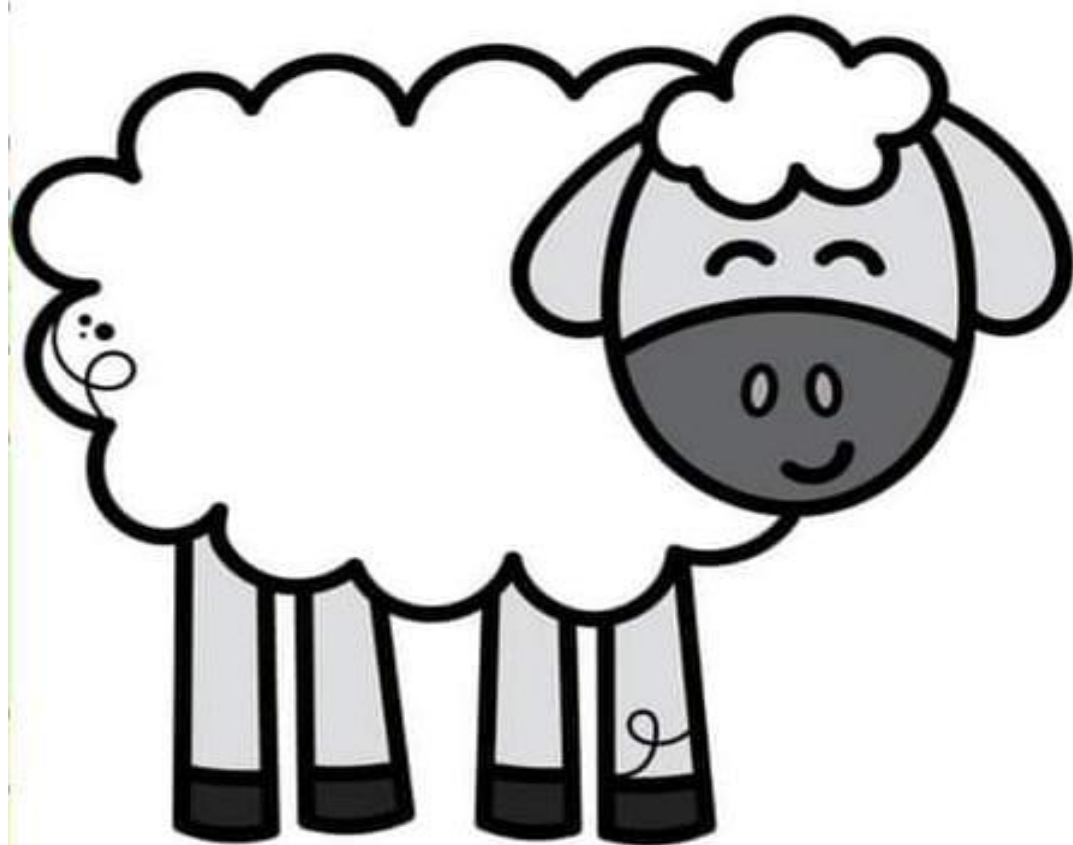
EDAD

4 – 5 años

**Dice la cebra
Tomás, que des
tres pasos hacia
atrás**



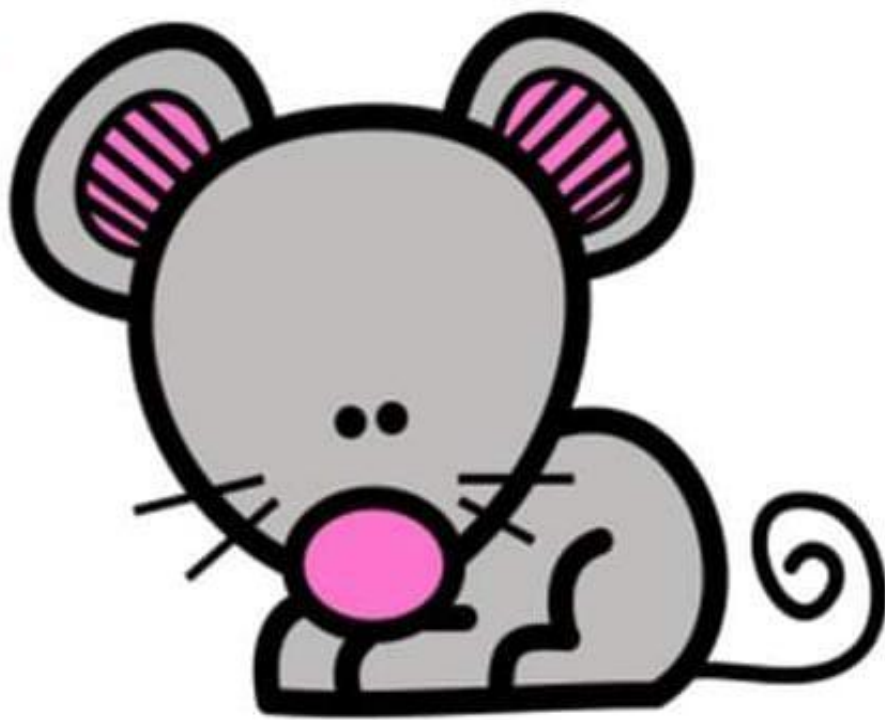
**Dice la oveja
celeste,
que te acuestes.**



**Dice la mariposa
Marisa,
que muevas los
brazos muy deprisa**



**Dice el ratón
Pepon,
que saltes un
montón**



CUENTOS





CUENTOS

Los cuentos ayudan a los estudiantes a estimular la creatividad, ejercitar la memoria, estimula el desarrollo del lenguaje y transmite valores.

ÁMBITO

Ámbito Comprensión y expresión del lenguaje.

DESTREZA

Concentración, imaginación y creatividad.

OBJETIVO

Estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas a través de los cuentos.

METODOLOGÍA

Con la ayuda de un adulto el niño podrá escuchar el cuento y expresar las emociones, creatividad, opinión de lo que pudo entender el infante, esto beneficiara su desarrollo del lenguaje.

DURACIÓN

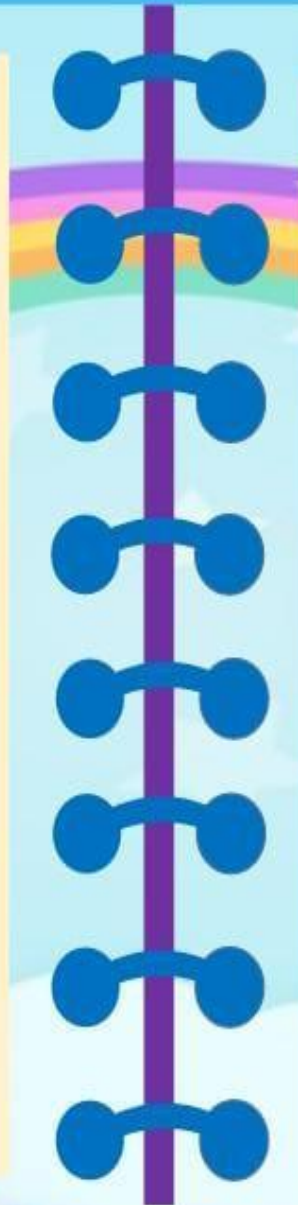
15 a 20 minutos

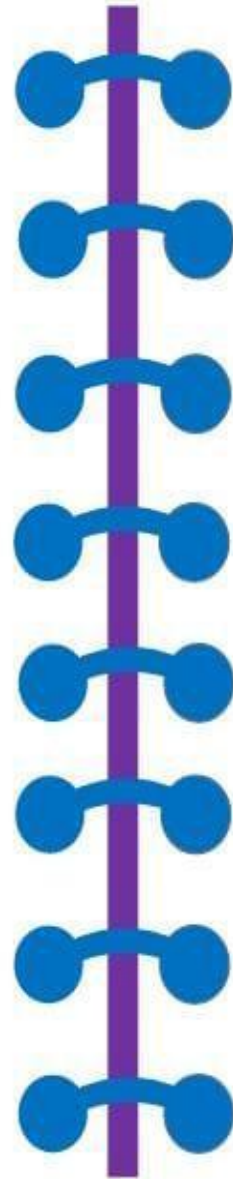
EDAD

4 – 5 años



Había una hormiga que bebía agua
en un río,
con tan mala suerte cayó al agua.
Pasaba por ahí una paloma que al oír
sus gritos de auxilio,
corrió a salvar a la pequeña hormiga.
—Gracias, amiga paloma —dijo la
hormiga muy agradecida—. Si algún
día estás en peligro, yo te ayudaré.



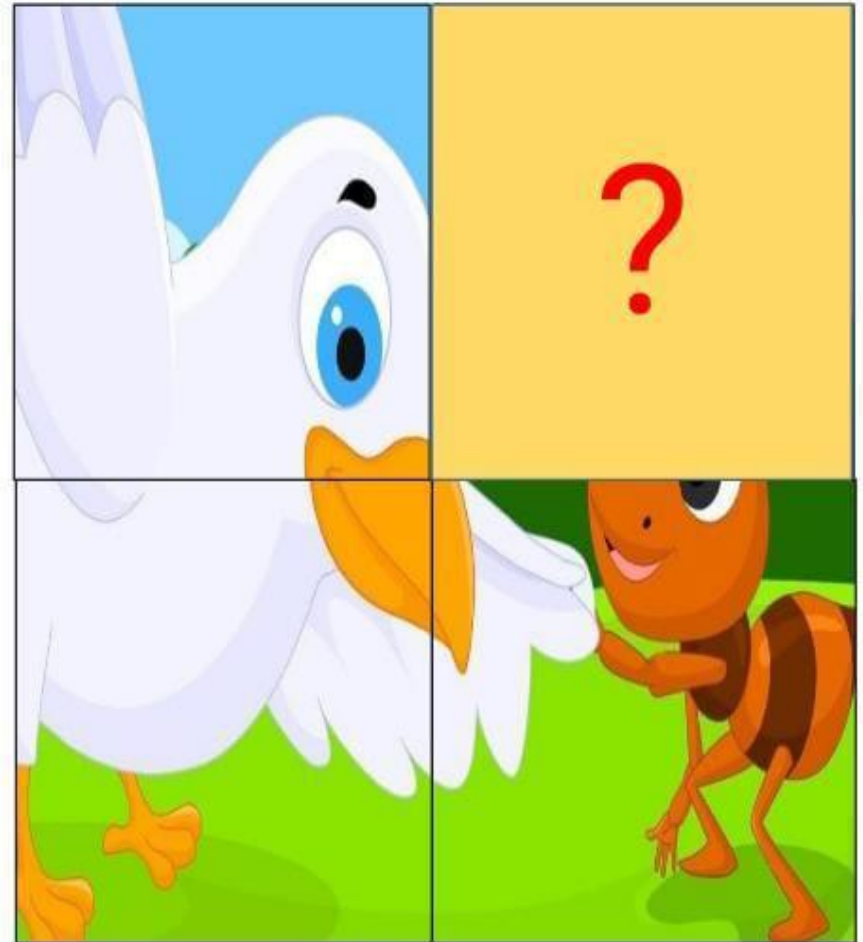


Varias semanas después, un cazador vio a la paloma sobre una rama. Estaba a punto de disparar su escopeta cuando, de pronto, la hormiga se metió por debajo del pantalón y le mordió la pierna. Y así pudo la paloma escapar, sana y salva.





SELECCIONA LA PIEZA CORRECTA



SELECCIONA LA PIEZA CORRECTA



CUENTO AMOR DE MADRE





ÉRASE UNA VEZ EN UN PUEBLO MUY LEJANO, HABÍA UN CASTILLO MUY HERMOSO Y GRANDE, QUE VIVIA LA REINA ANA CON SU HIJA LA PRINCESA MARIA.

María tenía muchos
juguetes pero ella quería
salir al pueblo a jugar con
sus amiguitos.


Pero su mamá Ana no la
dejaba salir al pueblo
porque era muy pequeña y
no podría cuidarse sola.





María lloraba mucho porque decía que la mamá era muy mala y que no la quería.

Su mamá le explicaba que ella no podía llevarla al pueblo porque estaba muy ocupada trabajando, pero le prometió ir otro día.



**María enojada dijo quiero ir
hoy! no otro día.**

**Hasta que de pronto! maría
salió del castillo sin permiso
para irse al pueblo a jugar
con sus amiguitos.**



María iba muy contenta por el bosque, ella vio muchos animales y jugo con ellos un ratito.

LOEDAR

PURI

CID

ILUSTRACION WWW.TOSBIEN.COM

María llegó al pueblo y jugó con sus amiguitos.

Ella se divertía mucho, estaba muy contenta.

Ella se preguntaba ¿será que mi mamá se enoje porque me salí sin permiso? María dijo en su mente, mi mamá lo entenderá soy una niña y debo jugar, y siguió jugando.





Ana la madre de María fue a buscarla al cuarto para decirle que mañana la iba a llevar al pueblo a jugar con sus amiguitos y que le iba a comprar helados para todos.

Cuando llegó al cuarto de María se dio cuenta que no estaba y se asustó mucho, así que salió del castillo para a buscarla.

María se da cuenta que era muy tarde y que tenía que estar en su casa, pero al ver que ya era de noche le dio miedo.

María le dijo a sus amigos que la acompañara pero ellos dijeron que no, porque sus padre no le daban permiso para salir tan lejos y mucho menos andar solos de noche porque son unos niños.



MARÍA SE FUE SOLA AL CASTILLO Y AL PASAR POR EL BOSQUE LE DIO MUCHO MIEDO, PORQUE HABÍA MUCHO RUIDO EXTRAÑO DE LOS ANIMALES.

MARÍA SE SENTÓ A LADO DE UN ÁRBOL Y SE PUSO A LLORAR.

MARÍA LLORANDO LE PIDIÓ A DIOS CON TODO SU CORAZÓN QUE LA MAMÁ LLEGARA A BUSCARLA Y QUE NUNCA MÁS IBA A DESOBEDECER A SU MAMÁ.



De pronto maría escucho la voz
de su mamá llamándola.

Diciendo: ¡hija mía donde estas!
¡Vuelve a casa hija!

Y maría grito ¡aquí estoy mamá!
al ver Ana a su hija la abrazo
y le dijo te amo maría no
vuelvas hacer esto nunca más.



v



REFLEXIÓN

NO HAY QUE DESOBEDECER A NUESTROS PADRES ELLOS NOS AMA Y SIEMPRE QUIERE LO MEJOR PARA SUS HIJOS. SIEMPRE HABRÁ TIEMPO PARA TODO, PERO A SU DEBIDO MOMENTO.

BIBLIOGRAFÍA

- Loja Buri, J. C., & Vázquez Avila, M. B. (Septiembre de 2021). *Estimulación del lenguaje oral en Educación Inicial subnivel 2 a través de la pedagogía María Montessori*. Obtenido de Trabajo de Titulación Estimulación del lenguaje oral en Educación Inicial : <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1940/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n%20Estimulaci%C3%B3n%20del%20lenguaje%20oral%20en%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%20subnivel%202%20a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20pedagog%C3%ADa%20Mar%C3%ADa%20Monte%201.pdf>
- VALPARAÍSO. (Marzo de 2017). *LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO*. Obtenido de PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO: http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf
- Vivó Servera,, M. (28 de Enero de 2016). *El desarrollo del lenguaje infantil*. Obtenido de Red Cenit.: <https://www.redcenit.com/el-desarrollo-del-lenguaje-infantil-2/>
- Zariñana Ayala, G., Vara Molina, G. J., & Marcial Ayala, S. (2019). *DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE PREESCOLAR DE COATEPEC HARINAS*. Obtenido de CONISEN: <http://conisen.mx/memorias2019/memorias/2/P005.pdf>
- Abreu, J. L. (Diciembre de 2014). *El Método de la Investigación*. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Alejandro Recalache, A. (8 de Abril de 2021). *¿Qué es el lenguaje escrito y sus características?* Obtenido de aleph: <https://aleph.org.mx/que-es-el-lenguaje-escrito-y-sus-caracteristicas>
- Aranda Romo, M. G., & Caldera Montes, J. F. (15 de Septiembre de 2018). *GAMIFICAR EL AULA COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES*. Obtenido de

Revista Edycarnos: <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf>

Bigas , S. M. (1996). *La importancia del lenguaje oral en educación infantil*. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57823167/la-importancia-del-lenguaje-oral-en-educacion-infantil-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1645050466&Signature=O5wvFjAX9yrQae7W8lCl2SvI29csN1cR1~P3lQLt5-Ns0btmfD1TrnLcAa0wPNsN1n7OO8YyXbx5SszNKnKJdHix3nMHfEeNj-as~G>

Bonilla Solorzano, R. (Marzo de 2016). *EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL COLEGIO HANS CHRISTIAN ANDERSEN*. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdf

Castañeda, P. F. (1999). *DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL EN EL NIÑO*. Obtenido de El lenguaje Verbal del niño: https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng_ni%C3%B1o/des_leng_ver_ni%C3%B1o.htm

Chávez Velázquez, S., Macías Gil, E., Velázquez Ortiz, V., & Vélez Díaz, D. (2017). *La Expresión Oral en el niño preescolar*. Obtenido de UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE HIDALGO: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html>

Chávez Velázquez, S., Macías Gil, E., Velázquez Ortiz, V., & Vélez Díaz, D. (2017). *La Expresión Oral en el niño preescolar*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/download/2240/4415?inline=1>

Coello Morán, L. J., & Gavilanes Aray, B. E. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>

- Dr. Gil Quintana, J., & Lda. Ortega Cabrera, R. M. (04 de Junio de 2018). *Gamificación. Apostando por una comunicación interactiva y un modelo participativo en educación*. Obtenido de Communication Papers Media Literacy & Gender Studies:
<https://communicationpapers.revistes.udg.edu/article/viewFile/22272/26029>
- Garay, C. (4 de Julio de 2020). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN*. Obtenido de Módulo # 3: TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:
<https://crubocas.up.ac.pa/sites/crubocas/files/2020-07/3%20M%C3%B3dulo%2C%20%2C%20EVIN%20300.pdf>
- Hermida, A. L. (2 de Marzo de 2021). *Ideas para estimular el lenguaje oral*. Obtenido de FORMACIONES MONTESSORI: <https://montessorispace.com/blog/estimular-el-lenguaje-oral/#:~:text=La%20Dra.,para%20escuchar%2C%20pensar%20y%20razonar>.
- Ivan. (6 de Febrero de 2012). *Desarrollo del lenguaje en el niño: de cuatro a cinco años*. Obtenido de Bebés y más : <https://www.bebesymas.com/desarrollo/desarrollo-del-lenguaje-en-el-nino-de-cuatro-a-cinco-anos>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2 de Diciembre de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. Obtenido de SCIELO:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Marín , I., & Hierro, E. (2013). *EducawebEducaweb. Educación, formación y trabajo*. Obtenido de Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes: <https://www.educaweb.com/secciones/novedades-editoriales/gamificacion-poder-juego-gestion-empresarial-conexion-clientes/>
- MARKETING DIGITAL. (3 de Agosto de 2021). *¿Cuáles son los diferentes tipos de gamificación que existen?* Obtenido de easypromosblog:

<https://www.easypromosapp.com/blog/2021/06/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/>

Martínez Navarro, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Obtenido de file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-TecnologiasYNuevasTendenciasEnEducacion-6228338.pdf

Mejía, T. (14 de Septiembre de 2017). *lifeder*. Obtenido de Entrevista de Investigación: Tipos y Características: <https://www.lifeder.com/entrevista-de-investigacion/>

Meneses, J. (2016). *El cuestionario - femrecerca.cat*. Obtenido de El cuestionario: <https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf>

Ministerio de Educación. (8 de Agosto de 2018). *Currículo Educación Inicial 2014*. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ec_9028.pdf

Morales, F. (2015). *Tipos de investigación*. Obtenido de Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa: https://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/Practica_independiente/UNIDAD1/Tipos%20de%20investigaci%C3%B3n.docx

MSc. Congo Maldonado, R., MSc. Bastidas Amador, G., & MSc. Santiesteban Santos, I. (Marzo de 2018). *ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA RELACIÓN PENSAMIENTO – LENGUAJE*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000100024&lng=pt&nrm=iso

Quindi Pichazaca, N. (2017). *"DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO DE LA ESCARAMUZA EN EL NIVEL INICIAL DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE QUILLOAC, PERIODO*

2016 - 2017". Obtenido de UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14269/1/UPS-CT007019.pdf>

Rodriguez, J. (2019). *Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo*. Obtenido de

Digimontore: <https://www.digimontore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>

Rodriguez, J. (2019). *Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo*. Obtenido de

Digimontore: <https://www.digimontore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>

Rodriguez, J. (2019). *Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo*. Obtenido de

Digimontore: <https://www.digimontore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>

Unir revista. (2020). ¿Sabes por qué es tan importante la estimulación del lenguaje oral en el

aula? *La estimulación del lenguaje oral en Educación Infantil*. Obtenido de

<https://www.unir.net/educacion/revista/estimulacion-lenguaje-oral/>

Web Admin. (29 de Abril de 2017). *NORMAS APA Ediciones - Referencias - Citas*. Obtenido de

Técnicas de Recolección de Información en Investigaciones Cualitativas:

<https://normasapa.net/tecnicas-recoleccion-datos/>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics*

in web and mobile apps. Canada: O' Reilly Media. Obtenido de

[https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Zichermann,+G.+y+Cunningham,+C.+\(2011\).+Gamification+by+Design:+Implementing+Ga](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Zichermann,+G.+y+Cunningham,+C.+(2011).+Gamification+by+Design:+Implementing+Game+Mechanics+in+Web+and+Mobile+Apps.+Cambridge,+MA:+O%E2%80%99Reilly+Media.&ots=UvO550ucbf&sig=hE2u)

[me+Mechanics+in+Web+and+Mobile+Apps.+Cambridge,+MA:+O%E2%80%99Reilly+Medi](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Zichermann,+G.+y+Cunningham,+C.+(2011).+Gamification+by+Design:+Implementing+Ga)

[a.&ots=UvO550ucbf&sig=hE2u](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Zichermann,+G.+y+Cunningham,+C.+(2011).+Gamification+by+Design:+Implementing+Ga)

[a.&ots=UvO550ucbf&sig=hE2u](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Zichermann,+G.+y+Cunningham,+C.+(2011).+Gamification+by+Design:+Implementing+Ga)

ANEXO

MATRIZ #1

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOS	TÉCNICAS
La gamificación como una estrategia lúdica influye en gran manera en la expresión del lenguaje de los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón del Cantón Babahoyo	Gamificación Expresión del lenguaje.	Modalidad del docente Capacitación del docente	Método inductivo, deductivo y sintético.	Encuesta
A mayor estimulación de la expresión del lenguaje en los niños y niñas, permitirá la obtención y desarrollo de capacidades y habilidades como (creatividad, habla, memoria, lenguaje) etc.	Desarrollo de capacidades y habilidades Estimulación de la expresión del lenguaje	Adquieren habilidades Adquieren conocimiento.	Método inductivo, deductivo y sintético.	Encuesta.
Los docentes deben capacitarse constantemente en referencia a los actuales modelos educativos y las técnicas de gamificación para así facilitar un mejor desenvolvimiento del lenguaje en los párvulos de la institución.	Técnicas de Gamificación lenguaje	Desarrollo de habilidades. Desarrolla y facilita un mejor desenvolvimiento.	Método inductivo, deductivo y sintético.	Encuesta.

Tabla 9 Matriz de Hipótesis

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

MATRIZ # 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Problema	Objetivo	hipótesis	Variable Independiente	Variable Dependiente
¿Cómo incide la gamificación como estrategia para la expresión del lenguaje de los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, del Cantón Babahoyo?	Potencializar el desarrollo de la expresión del lenguaje a través de la gamificación en los niños y niñas del Sub Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, del Cantón Babahoyo.	La gamificación como una estrategia lúdica influye en gran manera en la expresión del lenguaje de los niños y niñas.	V. I. Gamificación	V. D. Expresión del lenguaje
		Si no existiera la gamificación educativa los niños no tendrían una buena expresión del lenguaje.		
Subproblemas o derivados	objetivo específico	Subhipótesis o derivadas	variables	variables
¿De qué manera influye un adecuado desarrollo de la expresión del lenguaje en los niños y niñas de 4 a 5 años?	Analizar cuál ha sido el impacto de las estrategias de gamificación que se han implementado en el transcurso de la pandemia en la entidad educativa, como un implemento de aprendizaje que mejore la expresión del lenguaje en los niños y niñas.	A mayor estimulación de la expresión del lenguaje en los niños y niñas, permitirá la obtención y desarrollo de capacidades y habilidades como (creatividad, habla, memoria, lenguaje) etc	Desarrollo de capacidades y habilidades	Estimulación de la expresión del lenguaje
¿Por qué es importante que los docentes implementen nuevas técnicas para la expresión del lenguaje en los infantes?	Definir la importancia y tipos de lenguaje que se deben desarrollar en los estudiantes.	Las actividades de gamificación que se impartan dentro y fuera de las aulas de clase deben contribuir en la formación académica y personal de los estudiantes.	Actividades de gamificación	Formación académica y personal
¿El desarrollo progresivo de nuevas estrategias educativas de gamificación por parte de los docentes hacia los estudiantes, aportara en el fortalecimiento de la expresión oral y desarrollo del lenguaje?	Diseñar una guía didáctica sobre estrategias de gamificación que puedan ser aplicadas en los párvulos del Nivel Inicial 2 para el fortalecimiento del lenguaje y la lectura comprensiva.	Los docentes deben capacitarse constantemente en referencia a los actuales modelos educativos y las técnicas de gamificación para así facilitar un mejor desenvolvimiento del lenguaje en los párvulos de la institución	Técnicas de Gamificación	Lenguaje

Tabla 10 matriz de consistencia

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

MATRIZ #3

VARIABLE INDEPENDIENTE: Gamificación						
CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTO DE RECOLECCION	DE DATOS
La gamificación es una técnica de aprendizaje que ayuda a los niños en el ámbito educativo para mejorar los resultados en la clase.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo su aprendizaje a través del juego 2. Ejecución de técnicas para la concentración 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Adquisición de nuevos conocimientos. 2) Aprendizaje significativo a través del juego 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qué opina usted acerca de la inclusión de la gamificación dentro de las aulas del nivel inicial? 2. ¿Porque es importante fomentar la gamificación en los estudiantes y cuál es el beneficio que les brinda practicarla? 	Encuesta.	Bancos de preguntas.	

Tabla 11 Variable independiente

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

VARIABLE DEPENDIENTE: **Expresión de Lenguaje**

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTO DE RECOLECCION	DE DATOS
La expresión del lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva que permite interactuar y aprender, además que sirve para expresar sensaciones, emociones, sentimientos, obtener y dar información diversa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo en la expresión del lenguaje 2. Actividad educativa para adquirir conocimientos cognitivo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Obtiene desenvolvimiento para expresarse. 2) Ejecución de habilidades cognitivas y comunicativa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Usted considera que el juego permite un desarrollo progresivo del lenguaje? 2. ¿Crees usted que la metodología de trabajo que está utilizando llega de una manera certera a sus estudiantes? 	Encuesta.	Bancos de preguntas.	

Tabla 12 Variable dependiente

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

PRESUPUESTO

Descripción	Unidades	Precio unitario	Precio total
Calculadora científica.	2	\$15,00	\$30,00
Pendrive.	2	\$8,00	\$16,00
Cambio de tinta continua a la impresora.	4	\$6,00	\$24,00
Resma de papel tamaño A4.	1	\$4,00	\$4,00
Lápices.	2	\$0,30	\$0,60
Borrador.	2	\$0,25	\$0,50
Cds.	2	\$1,25	\$2,50
Esferográficos.	4	\$0,40	\$1,60
Total, de servicios.			\$79,20
Servicios	Unidades	Precio unitario	Precio total
Internet.	1	\$40,00	\$40,00
Copias.	100	\$0,03	\$30,00
Impresiones.	270	\$0,10	\$27,00
Anillados.	3	\$3,00	\$9,00
Total.			\$106
Transporte y alimentación	Unidades	Precio unitario	Precio total
Pago de bus.	100	\$0,35	\$35,00
Almuerzo.	30	\$2,50	\$75,00
Total.			\$110
Suma total de los gastos generados.			\$295,20

Tabla 13 presupuesto

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

CRONOGRAMA DEL PROYECTO

Descripción de actividades	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Socialización del proceso de titulación.				X												
Asignación de tutor.					X											
Propuesta del tema del perfil.						X										
Elaboración del perfil.							X									
Subir los componentes del perfil.							X									
Corrección del perfil.								X								
Elaboración del proyecto de tesis.								X								
Subir los componentes del proyecto.								X								
Corrección del proyecto.									X							
Elaboración y subida del informe final.										X						
Corrección del informe.											X					
Aprobación del informe.												X				
Sustentación del informe.																X

Tabla 14 cronograma del proyecto

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiguema Daniela

**MODELO DE ENTREVISTA 1 DIRIGIDA A LA DOCENTE DEL SUB NIVEL
INICIAL 2**

1. ¿Qué opina usted acerca de la inclusión de la gamificación dentro de las aulas del nivel inicial?
2. ¿Porque es importante fomentar la gamificación en los estudiantes y cuál es el beneficio que les brinda practicarla?
3. ¿Crees usted que la metodología de trabajo que está utilizando llega de una manera certera a sus estudiantes?
4. ¿Qué herramientas usted utiliza para fomentar el desarrollo del lenguaje en sus estudiantes?
5. ¿Considera usted que sus clases son lúdicas y de construcción de aprendizaje significativos para los niños y niñas de su salón?

**MODELO DE ENCUESTA 1 DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA SUB
NIVEL INICIAL 2**

1. ¿Qué sabe usted acerca de la gamificación educativa (actividades de juego en el salón de clase)?

Si
No
Tal vez

2. ¿Considera usted que el docente incluye estrategias lúdicas (juego) dentro de su planificación educativa?

Si
No
Tal vez

3. ¿Cree usted que los niños aprender mejor jugando?

Si
No
Tal vez

4. ¿Usted considera que el juego permite un desarrollo progresivo del lenguaje?

Si
No
Tal vez

5. ¿Qué otras actividades usted recomienda que deban ser impartidas por los docentes para desarrollar el lenguaje en los niños y niñas?

Contar cuento
Realizar pictograma (lectura con imagen)
Ficha de lotería (de silabas, de relación, de idéntico)

6. A usted le gustaría que se desarrolle una guía de actividades tanto física como digital en la cual su hijo (a) aprenderá a desarrollar su lenguaje y obtendrá diferentes conocimientos.

Si
No

IMÁGENES SOBRE EL TEMA DE INVESTIGACIÓN



Ilustración 1 los niños de inicial ordenan las letras de su nombre (juego de palabras)
 Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana



Ilustración 2 juego de lotería para ayudar al niño con la expresión del lenguaje
 Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela



Ilustración 3 niño de inicial jugando a través de una aplicación educativa.
 Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela



Ilustración 4 ejemplo de plataforma para los niños de inicial para el desarrollo de lenguaje
 Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela

IMAGEN DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA MEDIANTE EL FORMULARIO DE GOOGLE



Ilustración 5 Realizando la encuesta a través de formulario de google
Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiguema Daniela



Ilustración 6 enviando el link de la encuesta para los padres de Familia
Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiguema Daniela

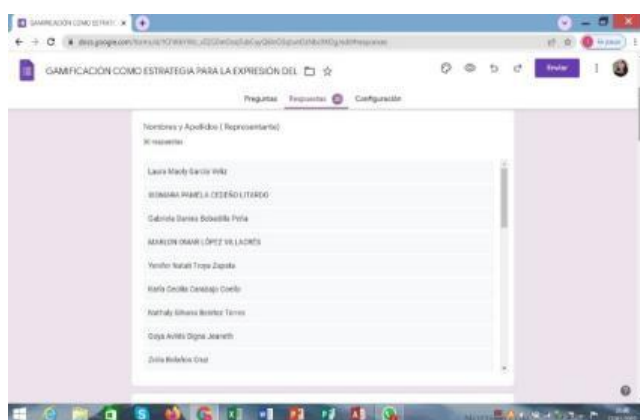


Ilustración 7 Respuesta de los padres de familia
Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiguema Daniela

RECOLECCIÓN DE DOCUMENTOS



Ilustración 8 Entrega de documentos al Msc. Enrique De Jesús Díaz

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela



Ilustración 9 Firma de documento a cargo del Msc. Enrique De Jesús Díaz

Fuente: Elaborado por Salazar Chichande Iliana & Sánchez Amaiquema Daniela