



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN INICIAL

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

**“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA EN LA COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN
DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN INICIAL”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

AUTOR: CARMEN CRISTINA CHIMBO YUNGA

DIRECTOR: HILDA JOSEFINA TRELLES ASTUDILLO

CUENCA - ECUADOR

2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN INICIAL Y
PARVULARIA**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

**“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA
COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN
INICIAL”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y
PARVULARIA**

AUTOR: CARMEN CRISTINA CHIMBO YUNGA

DIRECTOR: HILDA JOSEFINA TRELLES ASTUDILLO

CUENCA – ECUADOR

2021

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo analizar la gamificación como estrategia pedagógica para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial. Esta investigación es un estudio descriptivo relacional bibliográfico con un enfoque cualitativo, debido a que se realiza un análisis sistemático de 28 artículos para fundamentar teóricamente la gamificación en la comprensión y expresión del lenguaje y así cumplir con los objetivos planteados. Para llevar a cabo el proyecto investigativo se realizó una revisión de documentos en las bases de datos: Redalyc, Scielo, Google Academic y Dialnet que se encontraron con base a términos: gamificación, estrategia, motivación, comprensión y expresión del lenguaje y educación inicial. Luego del respectivo análisis se encontró como resultado que la gamificación como estrategia pedagógica ayuda a motivar el interés de los estudiantes en las actividades académicas para poder desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje en los niños del nivel inicial, mejorando el comportamiento a través de un aprendizaje autónomo. Según la investigación realizada se llega a la conclusión que la gamificación es una estrategia que utiliza las técnicas del juego en un contexto no lúdico. De ahí que es necesario capacitar a los docentes para que utilicen la gamificación como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje e incentivar el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en niños de educación inicial.

Palabras clave: gamificación, estrategia, motivación, comprensión y expresión del lenguaje.

ABSTRACT

This research aims to analyze gamification as a pedagogical strategy to develop both language comprehension and expression in early education. This research is a descriptive relational literature study with a qualitative approach since a systematic analysis of 28 articles is performed to theoretically support gamification in the comprehension and expression of language and thus meet the objectives set. To conduct the research project, a review of documents was made in the following databases: Redalyc, Scielo, Google Academic, and Dialnet that were found based on terms: gamification, strategy, motivation, language comprehension, and expression and initial education. After the respective analysis, it was found that gamification as a pedagogical strategy helps to motivate the interest of students in academic activities to develop the comprehension and expression of language in children of the initial level, improving behavior through autonomous learning. According to the research, it is concluded that gamification is a strategy that uses game techniques in a non-playful context. It is thus necessary to train teachers to use gamification as a pedagogical strategy in the teaching-learning process and to encourage the development of language comprehension and expression in early childhood education children.

Keywords: gamification, strategy, motivation, language comprehension and expression.

Introducción

Las estrategias pedagógicas han sido ampliamente analizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, las cuales favorecen el desarrollo de las habilidades y destrezas, y aportan a la asimilación de los contenidos y a la formación integral del estudiante.

El sistema educativo ecuatoriano, en el currículo de educación inicial, determinó que para que un niño desarrolle sus destrezas y crezca con bases firmes es indispensable que se desenvuelva en el ámbito de la comprensión y expresión del lenguaje en el que “se 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”.(Ministerio de Educación, 2014).

En el nivel inicial al igual que en los otros niveles educativos se observa que los estudiantes muestran baja motivación e interés en las asignaturas, los maestros tienen la sensación de que a los estudiantes solo les interesa todo aquello que está relacionado con los juegos electrónicos y las aplicaciones digitales. En efecto, esto no solo es una sensación sino una realidad del siglo XXI que debe ser aprovechada de forma pedagógica para innovar los procesos de enseñanza aprendizaje. En la consideración de que, en el nivel inicial, los niños aprenden jugando, la gamificación constituye una estrategia idónea, dado que es un tipo de aprendizaje que transporta la mecánica del juego al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

La gamificación, es una estrategia que se inició en el ámbito industrial como parte de una metodología que creó innovación en las actividades para motivar al personal además de promover el trabajo en equipo y generar un interés en las actividades. En el

entorno educativo la gamificación se convirtió en una estrategia ideal para incentivar el desarrollo de actividades dinámicas, entretenidas que contrarrestan al aburrimiento y a la falta de interés en el abordaje de las materias. Integra herramientas tecnológicas-digitales para el desarrollo de actividades en el aula de clase, permite aprender de una forma muy divertida debido a su carácter lúdico que facilita el entendimiento generando una experiencia positiva, ayuda a motivar a los usuarios para realizar misiones incentivando al ánimo de superación.

En base de estas consideraciones surgió la necesidad de llevar a cabo la presente investigación con el objetivo de analizar la gamificación como estrategia pedagógica para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial y elaborar una guía de aplicación generalizada de actividades gamificadas que permitirán el manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras, facilitando la retentiva de los niños mejorando las actividades cotidianas que se practican en los centros educativos.

Estado del Arte

En este apartado se hace una compilación de resultados de otras investigaciones que se han realizado sobre la gamificación como estrategia pedagógica. Los aportes de las distintas investigaciones se clasifican a escala internacional, regional y local.

A nivel internacional en España, Gonzales (2016), en su trabajo “Gamificación: Hagamos que aprender sea divertido” cuyo objetivo fue analizar las diversas estrategias pedagógicas para generar estímulos en la comprensión y expresión del lenguaje en el nivel de preparatoria. El autor, aplicó una encuesta sobre la influencia de la gamificación en la comprensión y expresión del lenguaje a 20 docentes, y demostró que el 45% de los participantes manifiestan que han aplicado la estrategia de la gamificación en sus materias y, el 55% manifiesta que conocen las bases teóricas de la gamificación, pero no han

aplicado en sus clases. A modo de conclusión, hace falta capacitación constante a los docentes sobre los beneficios de la gamificación para mejorar la comprensión y expresión del lenguaje.

Otra investigación en España realizada por Cervera (2011) sobre la “Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial” que tuvo por objetivo determinar el proceso de comprensión y expresión del lenguaje, así como los estímulos para el desarrollo de la escritura. Se recopiló investigaciones previas y se integró una encuesta a 125 madres de familia, cuyos hijos no superaron los 10 años de edad. Se hizo un análisis, considerando el proceso desde los primeros esbozos de comunicación hasta el desarrollo de la escritura. A manera de resultado se demostró que para promover la comprensión y expresión del lenguaje desarrollan en casa juegos relacionando palabras con actividades o figuras; incluso usando aplicaciones web que cuentan con juegos en donde el niño puede relacionar sonidos y figuras. A modo de conclusión, se afirma que la estrategia de la gamificación facilita el desarrollo del lenguaje. No obstante, la forma de aplicar esta estrategia varía dependiendo de la edad y la capacidad de comprensión del niño.

En la ciudad de México el autor Vega (2011) elaboro el libro “Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares”, el cual cuyo objetivo fue establecer una guía adecuada de estimulación de la comprensión y expresión del lenguaje en los primeros años de vida. La guía fue construida a partir de los resultados obtenidos mediante los proyectos de vinculación con la sociedad desarrollados por la Universidad Autónoma de México. Las estrategias se generaron en base al estudio comparativo entre los resultados más eficientes y los diferentes contextos educativos. Uno de los resultados más significativos es que la aplicación de la gamificación resulta ser una estrategia ideal para fomentar un correcto desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje.

A nivel regional se encontró solo un estudio relacionado con el tema de la presente investigación y a nivel local no se encontró ninguno.

Los autores Ochoa y Verdesoto (2015), al realizar dicha investigación en el cantón Milagro determinada como el “Desarrollo de las Destrezas en la Comprensión y Expresión del Lenguaje en Niños” donde se trabajó con una muestra de 94 padres de familia y 6 docentes. Para la recolección de la información se hizo una entrevista a los docentes, una encuesta a los padres de familia y una ficha de observación a los estudiantes del nivel inicial. Los resultados más significativos a los que llegó con esta investigación fue que falta iniciativa a los docentes para innovar actividades, elaboración de materiales y recursos que estimulen un adecuado aprendizaje. Esta carencia crea un limitante significativo en el desarrollo de destrezas y comprensión del lenguaje. A modo de conclusión, es necesario generar nuevas perspectivas metodológicas por parte de los docentes que permitan mayor participación de los estudiantes en conversaciones y en las relaciones armónicas con sus pares.

Gamificación

Es una metodología mediante la cual se integra al juego como una estrategia para fomentar el aprendizaje en el ámbito educativo; haciendo uso de aquellas actividades que generan interés en el estudiante como parte del proceso de enseñanza; siendo, de valor lúdico y facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Monarque, 2018) la gamificación nace como una estrategia en el marketing; ya que mediante el direccionamiento de estrategias en donde el usuario se siente motivado a adquirir un determinado producto, integrando entretenimiento en la promoción, haciendo que los clientes se relacionen con él, en un ambiente controlado.

Se debe recalcar que, si bien la gamificación en un inicio se aplicó en el ámbito industrial, con el pasar del tiempo se implementó en la educación. Pelling en el 2003 acuñó el término de la gamificación como estrategia pedagógica, y en el 2010 la gamificación se implementó en el ámbito de conferencias. En este orden de cosas, cabe enfatizar que el origen de la gamificación está estrechamente relacionado con la evolución de los juegos electrónicos y el interés de las empresas por despertar motivación en los empleados para potenciar sus habilidades mediante el uso de las nuevas tecnologías (González, 2016, p.35).

El desarrollo del niño en el ámbito de expresión y comunicación le permite relacionarse con seguridad y mayor confianza pues al adquirir formas de interacción verbal y no verbal con los demás, les da a los párvulos la facultad de transmitir sus emociones, ideas, pensamientos y sentir con mayor dominio. Por todo esto es menester conocer de los procesos que facilitan a los niños y niñas estar en contacto con nuevas experiencias permitiéndoles así la adquisición de destrezas que les brindará la oportunidad de un desarrollo secuencial (Ochoa y Verdesoto, 2015, p.28).

Elementos de Gamificación

“Se complementan y se vinculan de manera estratégica en la implementación de este, consiguiendo así un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el ámbito educativo se hace uso de dinámicas, mecánicas y componentes” (Ortiz, 2018, p.4). Los elementos de la gamificación son: las mecánicas que constituyen las reglas del juego, son las normas de funcionamiento del sistema gamificado y son las herramientas que dispone el diseñador para construir una experiencia de aprendizaje. Las dinámicas son las acciones que surgen cuando los jugadores usan las mecánicas y tienen por objeto despertar el interés y motivar al jugador a participar en la actividad que está llevando a cabo. La estética es el diseño que hace emerger las sensaciones, fantasías, vivencias y

experiencia de usuario. Son todos aquellos elementos que permiten entender las reglas y hacen surgir las dinámicas.

La gamificación en el contexto educativo

“En el ámbito educativo la gamificación está siendo utilizada tanto como herramienta de trabajo de aprendizaje en diferentes asignaturas como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos de los estudiantes y el estudio autónomo” (Ortiz, 2018, p.6). Frente a los beneficios que representa la aplicación de la gamificación en los procesos de aprendizaje están las desventajas. El desarrollo de juegos específicos para los contextos educativos representa un costo elevado debido a que se pretende luchar contra la sobreestimulación a la que están expuestos los estudiantes por la basta cantidad de videojuegos disponibles en sus dispositivos (computador, Tablet y teléfono móvil). En esta misma línea, (Tori, 2016, p. 25) manifiesta que para que la gamificación tenga el éxito deseado se debe contar con el interés del alumno por aprender, caso contrario, la aplicación de esta puede provocar la sobresaturación y contaminar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El éxito de la aplicación de la gamificación depende de la relación controlada entre los que tienen los estudiantes y la capacidad de estos para llevarlos a cabo la actividad. De allí que el docente que utilice esta herramienta debe seleccionar con criterio pedagógico las actividades y dosificar el grado de complejidad, con el fin de evitar el aburrimiento o la frustración y en consecuencia la pérdida de la motivación (Castellón y Jaramillo, 2012, p.32)

Beneficios de la gamificación

Varios son los beneficios que representa la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo. Scott y Neustaedter (2013) recogen cuatro conceptos fundamentales a

la hora de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido feedback, progreso, historia. En general, los beneficios de la gamificación son despertar la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos.

Desarrollo del lenguaje

El lenguaje es una capacidad del ser humano para comunicarse con los demás ya sea de forma verbal, escrita, simbólica. A este respecto, la teoría del innatismo de Teoría del Innatismo de Chomsky, hace referencia a que la capacidad de generar habilidades y expresar el lenguaje es una característica que viene predeterminada en el comportamiento humano, no se delimita al conocimiento y a la motivación por aprender, sino que se expresa conforme se desenvuelve en el entorno (Barón, Müller, y Labos, 2017). Sin embargo, estudios científicos sobre la lingüística han demostrado que el lenguaje es una capacidad que se desarrolla y está intrínsecamente ligada a la madurez del cerebro del niño. De allí que el lenguaje infantil se inicia con el periodo prelingüístico constituido por el balbuceo, expresiones sonoras que a pesar de no tener un valor semántico tiene significado contextual que permite la expresión del niño con su entorno.

El desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje sigue una secuencia de etapas en las que se refleja la progresión significativa del niño conforme avanza en edad. En efecto, aproximadamente a los 8 meses el niño ya produce las primeras palabras (papá, mamá) y de allí en adelante la producción de palabras tiene un incremento exponencial. A los 2 años de edad, tiene lugar una explosión funcional en la capacidad de adquirir y manejar el lenguaje. Esta característica coincide con un pico de mielinización de los axones, lo que permite que haya una conexión más fluida en los circuitos neuronales que

se establecen entre diferentes áreas cerebrales, provocando un manejo más integrado del uso del lenguaje (Rodríguez, 2016). A partir de los dos años de edad, la adquisición y el manejo del lenguaje es exponencial. De allí que a partir de los 5 a 6 años el niño solo tiene que enriquecer y optimizar su manejo para emprender el proceso de la lectoescritura, y aprender a utilizar su lenguaje como una herramienta para expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos, necesidades, etc.

Interpretaciones teóricas sobre el desarrollo del lenguaje

Existen distintas teorías que explican los mecanismos que permiten al niño adquirir el lenguaje, el cual constituye una herramienta para el desarrollo e integración del individuo en su entorno social. “La conducta lingüística de un sujeto depende de variables propias ligadas al desarrollo cognitivo, y de variables ambientales, como las conductas lingüísticas propias y ajenas, a través del refuerzo, la imitación o la interacción comunicativa” (Federación de enseñanza se CC. OO de Andalucía, 2008, p.2). De acuerdo a lo citado menciona los siguientes factores

El Factor lingüístico o psicolingüístico

Según la teoría innatista de Noam Chomsky explica que el ser humano por disposición genética tiene la capacidad de producir y comprender el lenguaje y lo adquiere sin necesidad de un refuerzo ni de aprendizaje. De esta teoría se deduce que en el proceso de adquisición del lenguaje no tiene ninguna injerencia la capacidad cognitiva del niño. En contraposición a esta teoría, Jean Piaget, uno de los más grandes representantes del modelo constructivista, sostiene que el lenguaje representa una de las diversas funciones cognitivas. De acuerdo a este autor, la adquisición del lenguaje es posible gracias a las estructuras y los procesos cognitivos que están íntimamente ligados con el desarrollo del cerebro del ser humano. Jean Piaget explica que el niño está

constantemente elaborando hipótesis y comprobando esas hipótesis en el habla y la comprensión, a medida que el lenguaje se desarrolla, esas hipótesis son revisadas, reformadas o abandonadas. Por otro lado, Vygotsky sostiene que existe total interdependencia entre desarrollo lingüístico y cognitivo (Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2011).

Para los conductistas el lenguaje es una conducta que está condicionada por factores ambientales y la crianza y por el refuerzo de las conductas de aproximación al lenguaje adulto. Según los teóricos del conductismo, la adquisición del lenguaje no está relacionado con los procesos cognitivos. En definitiva, el niño aprende por asociación e imitación de lo que oyen a sus padres y a otras personas que están en su entorno.

El psicólogo Ruso Lev Vygotsky consideraba el lenguaje un instrumento social de comunicación entre las personas que deriva en una forma privada o interior del habla, en pensamiento. Para este teórico, el dominio del lenguaje depende tanto del desarrollo cognitivo como de la experiencia social del niño. En este contexto, el lenguaje se desarrolla en total interdependencia entre la capacidad cognitiva y la interacción que tiene el niño con los padres, cuidadores y otras personas que están en su entorno inmediato.

“La teoría pragmática hace énfasis en la comprensión de los fenómenos lingüísticos en cuanto actos comunicativos, siendo el uso del lenguaje una de las dimensiones más relevantes para comprender la adquisición y desarrollo comunicativo de los humanos” (Peralta, J. 200. p.59). Según esta teoría, el aprendizaje de las expresiones tempranas depende del contexto social en el que se desarrolla el niño. Los factores situacionales que condicionan qué es lo que puede decir el niño son las personas con las que se comunica, los objetos que le rodean y las actividades que éste desarrolla. En la etapa inicial de la adquisición del lenguaje el niño comunica más de lo que puede

decodificar, de allí que los padres y cuidadores entienden el mensaje que el niño quiere expresar.

“Desde el enfoque pragmático, el desarrollo del lenguaje involucra un complejo interjuego de emergencia de habilidades de dominios social-afectivos, comunicativos, cognitivos y lingüísticos”. (Peralta, J. 200. p.59). En efecto, se puede evidenciar que existen distintos enfoques que explican la forma cómo los niños adquieren y desarrollan el lenguaje. Los postulados de estas teorías en la práctica en algo coinciden y sirven de base para la reflexión de los educadores cuando se trata de promover el desarrollo de la comprensión y la expresión del lenguaje en la etapa infantil. El lenguaje, como toda capacidad humana es susceptible de desarrollo y de optimización por lo que se requiere de la intervención pedagógica por parte de los docentes y padres de familia con el fin de que el niño desarrolle su capacidad de comprensión y expresión que le permita involucrarse eficientemente en su entorno sociolingüístico.

Etapas del Desarrollo del Lenguaje

El lenguaje se determina como la cualidad que diferencia al ser humano de las demás especies. La capacidad de comunicación y las habilidades que se desarrolla el individuo, facilita la interacción y favorece el desarrollo del lenguaje. Sin embargo, existe etapas claves para evaluar al niño y fomentar su expresión (Monarque, 2018).

Pre lingüística (0-12 meses)

En esta etapa el infante emite sus primeros esbozos del lenguaje, motivado por su entorno trata de emitir sonidos que le permitan comunicarse. No obstante, estos sonidos no son de comprensión absoluta, a pesar de que se puede diferenciar entre las emociones o situaciones que generan malestar o bienestar (González, 2016). En la etapa

prelingüística el niño emite gestos que facilitan la comprensión de sus requerimientos en el entorno familiar.

Etapa lingüística (1-2 años)

Se estima como la etapa en la que el niño pasa de la emisión de palabras relacionadas con los objetos y situaciones de su entorno, a la producción de frases cortas de mayor comprensión para las demás personas, las cuales se incrementan y se vuelven más entendibles cuando el niño recibe motivación cuando interactúa con las personas de su entorno (González, 2016). Si bien en esta etapa aún se percibe errores en la comunicación, el lenguaje ya es interpretable y su incremento se dará con el pasar del tiempo conforme el individuo interacciones con los demás.

Etapa de las primeras frases (2 a 6 años)

En este aparecen las primeras formas claras del lenguaje expresado por el niño, ya suele emitir criterios de propiedad sobre el objeto, formula oraciones cada vez con mayor dificultad y emite comentarios sobre su estimación de alguna situación u objeto. Con el pasar del tiempo y la interacción en los primeros años de educación inicial el menor podrá formular oraciones con un lenguaje más expresivo y comprensivo; mismo que le permite interactuar y asimilar las situaciones que suceden en su desenvolvimiento diario (Montalvo, 2014). La interacción en el ámbito familiar, social y educativo conforma la principal herramienta que le permita al menor ser un ente productivo en cada una de sus actividades; siendo el lenguaje el punto de partida para adquirir nuevos conocimientos.

Funciones del lenguaje

Las funciones del lenguaje se definen de acuerdo a la finalidad con que se emita el mensaje y la forma en que llegará al receptor; en los niños, las funciones del lenguaje aún no son comprendidas en su totalidad.

La función principal del lenguaje humano es comunicar. Sin embargo, este opera de maneras distintas según el tipo de mensaje que se quiera transmitir o el tipo de comunicación que se busque sostener con uno o varios interlocutores (Monarque, 2018). Dependiendo de la forma en que se aplique; a su vez, la manera en que se encuentra integrada en la comunicación puede ser: apelativa o conativa cuando el emisor desea emitir una orden; referencial o informativa cuando se elabora mensajes sobre el entorno; emotiva cuando se emite mensajes para expresar sentimientos o emoción, poética cuando su finalidad es la estética haciendo uso de figuras retóricas, fática o de contacto cuando se pretende validar un canal comunicativo y metalingüística cuando se aplica para hablar del lenguaje en sí mismo.

Desarrollo de la Competencia Comunicativa y Expresiva en Educación Inicial

Se entiende como el conjunto de habilidades que el niño desarrolla desde su nacimiento a lo largo de su vida, conforme tenga interacción en su entorno ir mejorando su capacidad de emitir un mensaje (Barón, Müller, & Labos, 2017). La coherencia al expresarse depende mucho del entorno familiar y social en que se desenvuelva y dependiendo de ello, la posibilidad de acceder a nuevas habilidades en su expresión; generalmente en los primeros años de vida se constituye la forma en que el individuo se comunicará; sin embargo, dependiendo de su desenvolvimiento el individuo podrá generar una mejor expresión y comprensión; o a su vez, disminuir la misma.

La comunicación depende de los códigos y funciones que se le hayan asignado al lenguaje, si bien su expresión oral se centra como la forma de analizar las ideas de comunicación para emitir una opinión o criterio; el uso de nuevas tecnologías ha hecho

que este se traspase al mundo virtual, en donde el texto predomina y las metodologías de interacción se limitan.

Con las nuevas tecnologías y la innovación la comunicación oral ha pasado a segundo plano, siendo los textos escritos la forma principal de comunicarse, no obstante, para el proceso de aprendizaje del lenguaje es importante una interacción constante con el lenguaje oral; y a partir de ello adquirir habilidades de escritura (Montalvo, 2014).

Disminuir la capacidad de expresar el lenguaje por el uso excesivo de la tecnología, o alterar la forma de expresarse puede disminuir la capacidad de comprensión del individuo, dando paso a diversas problemáticas, las mismas que, arraigadas provocan una mayor problemática de adquirir enfermedades relacionadas con la memoria a edades adultas (Montalvo, 2014). La competencia comunicativa y expresiva depende netamente del entorno en que se desenvuelva el menor; haciendo de su entorno la forma en que se expresará en su vida; sin embargo, la adquisición de ciertos comportamientos también puede afectar la calidad de la misma.

El desarrollo del niño en el ámbito de expresión y comunicación le permite relacionarse con seguridad y mayor confianza pues al adquirir formas de interacción verbal y no verbal con los demás, les da a los niños la facultad de transmitir sus emociones, ideas, pensamientos y sentir con mayor dominio. Por todo esto es menester conocer de los procesos que facilitan a los niños y niñas estar en contacto con nuevas experiencias permitiéndoles así la adquisición de destrezas que les brindará la oportunidad de un desarrollo secuencial (Ochoa Morante & Verdesoto, 2015).

Comprensión y expresión del lenguaje en la etapa infantil

La comprensión y expresión de lenguaje le permite al menor desenvolverse con mayor seguridad y confianza en el entorno, mediante la interacción con el lenguaje verbal

y no verbal; dándole facultad de emitir sus pensamientos, ideas y emociones con mayor dominio; capacidad que se va incrementando con el tiempo (Ochoa & Verdesoto, 2015).

La comunicación se torna como factor fundamental para exteriorizar pensamientos e ideas; a partir de lo cual se crea relaciones interpersonales en el entorno; que sientan bases para procesos futuros que corresponden a la lectura, escritura y pronunciación en el hablar de los niños y niñas; considerando lo mencionado, se hace referencia a la importancia de integrar estrategias que fomenten la interacción del menor generando un nivel de interés adecuado, ya que, se constituye como la herramienta clave para desenvolverse en los ámbitos educativo, social y familiar.

Los niños muestran sus primeros rasgos de comunicación desde el primer año de vida, conforme a ello van incrementado su léxico y la capacidad de expresar ideas más comprensibles; considerando ello en la etapa infantil, es en donde, se constituyen las bases de su capacidad de comprender el lenguaje y desenvolverse de forma autónoma (UNICEF, 2018).

Factores que inciden en la comprensión y expresión del lenguaje

El inicio de la comunicación y expresión del lenguaje se constituye como uno de los factores más determinantes en los primeros años de vida; ya que, a partir de ello, se fomentan la adquisición de habilidades y conocimiento. El entorno social en que el niño se encuentra influye en la calidad de comprensión y expresión del lenguaje, la forma de expresarse de los miembros de su entorno, generará un punto de partida para la expresión de emociones, criterios e ideas (Barón, et. AL, 2017).

Dependiendo de ello, también se ha evidenciado que aquellos menores con padres con un nivel educativo bajo tiene mayores problemas para expresarse que los provenientes de padres profesionales. En otro ámbito, las habilidades auditivas facilitan

la comprensión del lenguaje, el niño desde el nacimiento comprende el mensaje que sus padres le envían mediante gestos y palabras.

Aplicaciones digitales para gamificar actividades que favorecen al desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje

Hoy en día las aplicaciones digitales de la información y comunicación (TIC) brindan nuevas estrategias para estimular de mejor manera el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje, donde el docente es un mediador, guía y facilitador del aprendizaje.

“Existe una amplia variedad de aplicaciones digitales que favorecen el aprendizaje del niño. La cuestión es que el docente lo utilice con criterio pedagógico y didáctico los videos infantiles, juegos electrónicos, contenidos gráficos, músicas infantiles, entre otros”

A este propósito (García 2016, p.17) describe las siguientes aplicaciones digitales

- Ibooks (Kindle, Moon Reader, Kids Kioske, Joy Tales, Play Tales): son aplicaciones que al trabajar la comprensión y expresión del lenguaje ayudan a mejorar la habilidad lingüística.
- Comic App. - (Comic plus, Bistrip, Piccolo picture voz, My first app, Tatum). - son aplicaciones que abarcan historias infantiles que llaman la atención con pictogramas.
- Videolibros. - (Pictasónidos, Kidskioske y Minino). - son grabaciones que reproducen la imagen y el audio, ayudando a la enseñanza del abecedario, la grafía y su fonema.
- Read me Stories (araword y soy visual). - son cuentos que hablan acerca de las actividades diarias del niño.

Estas herramientas digitales incrementan a disposición a aprender, aumenta la motivación por el aprendizaje, la adquisición de conocimientos, asimilación de conceptos sencillos. Los niños entienden y memorizan esos conceptos con mayor facilidad. En lo que respecta a la comprensión y expresión del lenguaje, estas herramientas favorecen el manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras.

Metodología

Se desarrolló una investigación cualitativa con enfoque bibliográfico de tipo descriptivo- relacional; haciendo énfasis en que, la información analizada proviene de estudios previos en torno a la temática de gamificación, comprensión y expresión del lenguaje; así como, la integración de aplicaciones digitales en el entorno educativo.

La investigación cualitativa consiste en recopilar información en torno a las características, comportamiento o motivaciones sin la estimación de escalas métricas, dado que, compara las mismas para logra un criterio centralizado de lo que implican; siendo el caso del enfoque bibliográfico, en donde, se parte de los planteamientos de otros autores y sus resultados, para realizar una abstracción y con ello comparar los mismos evidenciando la similitud en su aplicación (Montalvo, 2014).

Es de tipo descriptivo debido a que representa sistemáticamente los fenómenos sin introducir modificaciones. Por otro lado, es relacional dado que se estudia la relación existente entre las variables: la gamificación, la comprensión y expresión del lenguaje de los niños de educación inicial. Con el propósito de buscar estrategias para la mejoría del aprendizaje relacionada con la comprensión y expresión del lenguaje en los niños de educación inicial se compara los diferentes resultados y se extrae lo más relevante de los mismos.

Procedimiento

Para el análisis bibliográfico se realizó una revisión de literatura de diferentes artículos científicos pertenecientes a distintas bases de datos especializadas en Educación, y Pedagogía como *Google académico*, *Redalyc*, *Scielo*, y *Dialnet*, que se encontraron con base a términos: gamificación, estrategia, motivación y comprensión y expresión del lenguaje.—Se ejecutaron algunas combinaciones entre palabras con el objetivo de encontrar un mayor número de resultados.

Resultados

Del análisis de artículos científicos recuperados de las bases de datos científicas se ha obtenido los siguientes resultados: Gonzales (2016), demostró que la gamificación despertó el interés de los estudiantes en las actividades académicas. Así mismo en su investigación demuestra que de los 20 docentes de preparatoria solo el 45% han aplicado la gamificación en sus materias. Este autor concluye diciendo que los profesores deben capacitarse para el uso de la gamificación como estrategia motivadora en el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje.

En España, Borrás (2011), en su investigación sobre la Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial, demuestra que los juegos en casa permiten relacionar actividades con palabras o figuras. El uso de las aplicaciones web les permite relacionar sonidos y figuras, las cuales son estrategias adecuadas y muy útiles para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje. El autor concluye que la gamificación es una excelente estrategia por cuanto ésta utiliza las técnicas del juego a un contexto no lúdico para motivar y despertar el interés del alumno por el aprendizaje.

Por otro lado, en el libro “Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares” elaborado por Vega (2011), demuestra que la gamificación resulta ser

una estrategia ideal para el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en niños de educación inicial.

En Milagro, Ochoa y Verdesoto (2015), en la investigación “Desarrollo de las Destrezas en la Comprensión y Expresión del Lenguaje en Niños” demuestra que a los docentes les falta iniciativa para innovar actividades, materiales y recursos didácticos para promover mayor participación de los niños en conversaciones, en las relaciones con sus pares y la despertar la motivación de los alumnos por el aprendizaje. Concluye diciendo que es preciso ampliar las estrategias metodológicas para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje.

En el ámbito educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como herramienta de trabajo de aprendizaje en diferentes asignaturas como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos de los estudiantes y el estudio autónomo. (Ortiz, 2018).

Scott y Neustaedter (2013) recogen cuatro conceptos fundamentales a la hora de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido feedback, progreso, historia de la actividad. Por otro lado, el lenguaje, como toda capacidad humana es susceptible de desarrollo. De allí que los padres de familia y docentes deben incentivar y estimular a los niños de educación inicial con distintas estrategias y metodologías que permitan motivar a los niños para que tomen interés por incrementar la comprensión y expresión de su lenguaje tanto dentro como fuera del aula.

Discusión

El tema de la gamificación ha cobrado importancia en el ámbito educativo, pues esta estrategia debidamente aplicada genera importantes beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje. En esta investigación se ha planteado la pregunta: ¿De qué forma ha influido la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión

y expresión del lenguaje en educación inicial? No hay una respuesta directa y única debido a que no se ha encontrado investigaciones previas sobre este tema. No obstante, en España, Cervera (2011), en su investigación sobre la Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial, demuestra que los juegos en casa mediante el uso de aplicaciones web constituyen una excelente estrategia para incentivar el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje. En esa misma línea, Gonzales (2016), evidencia que la gamificación despertó el interés de los estudiantes en las actividades académicas. De lo que se deduce que el juego es una estrategia fundamental que despierta el interés y la motivación del sujeto en el aprendizaje de un tema, de una materia, habilidad, etc. En la consideración de que la gamificación es la aplicación de las reglas del juego a contextos no lúdicos, los docentes de educación inicial pueden hacer uso de esta estrategia con relativa facilidad, esto porque los niños de educación inicial prácticamente aprenden a través del juego, los docentes sólo tendrían que agregar el uso de las nuevas tecnologías y diseñar actividades de aprendizaje haciendo uso de los videojuegos y otras aplicaciones existentes en el internet. Esta afirmación, se respalda con lo que dice Corchuelo (2018) se debe coordinar actividades de tal forma que la tecnología produzca mejoría en procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es innegable que la gamificación como estrategia pedagógica ha cobrado importancia en las aulas de clase. A este respecto existen importantes investigaciones que demuestran los beneficios de la aplicación de esta estrategia con estudiantes universitarios, de bachillerato e incluso de educación básica y en educación inicial. Respecto al desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje (Montalvo, 2014) dice que en el proceso de aprendizaje del lenguaje oral es importante una interacción constante y a partir de ello se adquiere las habilidades de la escritura. A este propósito, el empleo de las tecnologías digitales favorece el aprendizaje dinámico y entretenido, la cuestión está en la forma en

cómo se utiliza. En este caso para que la estrategia de la gamificación surta beneficios se debe adaptar el tiempo de uso a cada niño, estableciendo horarios tanto en la escuela como en el hogar.

A sí mismo, hay que establecer un objetivo, una función pedagógica que se persigue, como, por ejemplo, el uso de las apps. Es preciso tener presente que cualquier cosa, ya sea un juguete, el móvil, la Tablet debe hacerse de forma funcional, es decir que el uso que se le dé tenga una intención pedagógica. Con niños de educación inicial es factible el uso de la gamificación para el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje debido a que en el internet están disponibles una variedad de apps para trabajar discriminación de sonidos, discriminación fonético-fonológica, incrementación de léxico (nominación, categorización, asociación y relaciones semánticas).

A este propósito, Scott y Neustaedter en el año 2013 recogen cuatro conceptos fundamentales a la hora de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido feedback, progreso, historia de la actividad. Esta afirmación se relaciona con el modelo constructivista, donde la gamificación es una estrategia idónea para desarrollar la expresión del lenguaje desde el ejercicio realizado por el mismo niño.

En base a lo dicho se entiende que, junto con las actitudes de los niños frente a las TIC y la gamificación, el nivel de conocimiento que el profesorado tenga en esta materia, determina el modo y el resultado del proceso de su inclusión en las aulas.

Conclusiones

El cumplimiento del objetivo general: Analizar la gamificación como estrategia pedagógica para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial se evidencia en que la gamificación es una estrategia que utiliza la mecánica del juego a contextos no lúdicos. Esta estrategia permite despertar la motivación de los niños para

trabajar diferentes categorías semánticas atendiendo a los sonidos que producen (onomatopeyas), la discriminación fonético-fonológica, incrementar vocabulario a partir de asociaciones de imágenes o categorizaciones, permite reforzar el léxico receptivo en diferentes categorías semánticas. El valor de esta estrategia radica en que cuando el niño falla en la ejecución de la actividad lejos de sentirse frustrado se motiva más y repite la actividad cuantas veces sea necesario para conseguir la respuesta.

El cumplimiento del primer objetivo específico: Fundamentar teóricamente la gamificación como estrategia pedagógica de comprensión y expresión del lenguaje en la educación inicial. La gamificación como estrategia pedagógica hace uso de los juegos electrónicos y las aplicaciones digitales. Por otro lado, el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje sigue una secuencia de etapas en las que se refleja la progresión significativa del niño conforme avanza en edad. En esta etapa inicial, el niño comunica más de lo que puede decodificar, es por ello que los padres y cuidadores infantiles entienden el mensaje que el niño quiere expresar. En efecto, el aprendizaje de las expresiones tempranas del lenguaje depende del contexto y de la mediación pedagógica.

Para el cumplimiento del segundo objetivo específico: Identificar aplicaciones digitales para la gamificación de actividades relacionadas con la comprensión y expresión del lenguaje, dentro de una amplia variedad de aplicaciones se ha descrito las siguientes por estar estrechamente relacionadas con el desarrollo de la expresión del lenguaje: Ibooks, Comic App, Video Libros y Read me Stories, estas apps contribuyen al desarrollo del lenguaje. Estas aplicaciones ayudan al manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras, facilita la retentiva de los niños y mejora el desarrollo de las actividades cotidianas que se practican en los centros educativos.

El cumplimiento del tercer objetivo específico: Elaborar una guía de aplicación generalizada de gamificación como estrategia pedagógica de comprensión y expresión

del lenguaje en la educación inicial se evidencia con la elaboración de una guía de actividades. Ver tabla 6

Bibliografía

Calderon, L. (2014). *La gamificación como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje* . Ecuador: Ibague.

Calderón, L. (2014). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar*. Colombia: Ibague.

Corchuelo, C. (2018). Gamificación como experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec*, 41.

Corchuelo, C. (2018). Gamificación como experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula . *EduTec*, 13.

Cristobal, S. (2011). *La metodología de la lectoescritura en educación infantil y su influencia en el aprendizaje lectoescritor de los alumnos*. México: Inde.

Cristóbal, S. (2011). *La metodología de la lectoescritura en educación infantil y su influencia en el aprendizaje lectoescritor de los alumnos* . España: Inde.

Dolores, G. (2007). La influencia del contexto, en la adquisición de la lectoescritura en la escuela primaria. *Dialnet*, 31.

Dolores, G. (2007). *La influencia del contexto, en la adquisición de la lectoescritura en la escuela primaria* . México: Dialnet.

Espinosa, R. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona: Incom.

- González, M. J. (2009). *Rendimiento académico y enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en educación infantil y primaria* . Dialnet, 35.
- González, M. J. (2009). *Rendimiento académico y enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en Educación Infantil*. Dialnet, 35.
- Idrovo, E. (2018). *La Gamificación y su aplicación pedagógica*. Cuenca: Universidad politecnica salesiana.
- León, D. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria* . España: Idep.
- Lera, F. (2016). *Gamificación: hagamos que aprender sea divertido*. España: staircase.
- Monarque, C. (2018). *Aproximación a la lectoescritura mediante tecnicas de atención temprana en educción infantil*. Madrid: Unir.
- Ortiz,A. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Brasil: Educ Pesqui
- Pesántes, T. (2020). *Estrategias metodológicas para fommentar l lectura en los niños de 05 años del nivel inicial*. Tumbes, 30.
- Rodriguez, A. (2017). *Animación a la lectura, estrategias didácticas en el nivel de educación inicial*. Valencis: Universidad de carabobo.
- Rodriguez, Mayra. (2017). *Juegos did'acticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas*. Bogota: Fundación universitaria de los Libertadores.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a traves del juego*. New York: The Lego Foundation.
- Valenzuela, V. (2020). *Hibridación del modelo pedagogico de gamificación con una responsabilidad personal y social* . Proquest, 13.

Valenzuela, V. (2020). *Hibridación del modelo pedagógico de gamificación con una responsabilidad social y personal*. apunts, 13.

ANEXOS

UNIDAD DE INTEGRACIÓN

CURRICULAR

ANEXO A

HOJA DE APROBACIÓN DEL TEMA Y DESIGNACIÓN DE TUTOR

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p>HOJA DE APROBACIÓN DEL TEMA Y DESIGNACIÓN DEL TUTOR</p>	<p>CÓDIGO: F – DB – 30 VERSION: 01 FECHA: 2021-09-02 Página 1 de 99</p>
---	---	---

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN, Y DE ARTES Y HUMANIDADES

El Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación, y de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Cuenca, en Sesión Ordinaria de fecha 25 de mayo de 2021, previa solicitud de la Estudiante, resolvió:

- Modificar el tema del Ensayo o Artículo Académico de **CARMEN CRISTINA CHIMBO YUNGA**, estudiante de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia, mismo que, luego de ser analizado, en adelante será: **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN INICIAL”**.
- Se mantiene como Directora del Trabajo de Titulación **LIC. HILDA TRELLES ASTUDILLO, MGS.**

Atentamente,

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



Ab. Johanna Pacheco Pacheco
SECRETARIA – ABOGADA
**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
Y DE ARTES Y HUMANIDADES**

ANEXO B
ANTEPROYECTO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA
COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN
INICIAL”

**TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y
PARVULARIA**

AUTOR: CARMEN CRISTINA CHIMBO YUNGA

DIRECTOR: HILDA JOSEFINA TRELLES ASTUDILLO

CUENCA – ECUADOR

2021

1. Título

“La Gamificación como estrategia pedagógica en la comprensión y expresión del lenguaje en Educación Inicial”

2. Línea y sublínea de Investigación

Línea: Formación y desarrollo del profesorado

Sublínea: Acción docente y desempeño profesional

3. Problematización

La comprensión y expresión del lenguaje forma parte fundamental del desarrollo académico en la educación inicial haciendo que el mismo deba abordarse de manera adecuada y eficiente haciendo uso de recursos idóneos que asemejen actividades del entorno en el que se encuentra familiarizado el menor; siendo de esta forma la gamificación resulta una estrategia pedagógica eficaz, la cual ha sido abordada en diferentes estudios en los últimos años con contextos diferentes.

Debido a la variabilidad de criterios en torno a ello se requiere de un análisis que centralice los resultados expuestos por lo diversos autores, de tal manera que se exprese un criterio centralizado, siendo que, se permita establecer este tipo de estrategias en el desarrollo de expresión y comprensión del lenguaje de una forma más eficiente, acorde a lo mencionado se torna una necesidad indagar las investigaciones más destacadas que cuenten con criterios de respaldo adecuado en la última década comparando el entorno investigativo con el actual.

4. Justificación

a) Importancia teórica

La gamificación nace a partir del desinterés del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a su edad en la educación inicial, siendo esta, una práctica cada vez con mayor aplicación debido a sus resultados más eficaces; ya que, relaciona el entorno con la temática planteada promoviendo su aprendizaje con juegos en su entorno sin la necesidad de crear repetición en los mismos; de tal forma, que las actividades de entretenimiento en el menor generen un valor lúdico.

b) Importancia Práctica

El análisis de los resultados desarrollados por los diversos autores en diferentes contextos permite establecer una definición centralizada de lo que implica la gamificación en los procesos de comprensión y expresión del lenguaje; siendo que a partir de ellos los estudiantes podrán desenvolverse en el ámbito educativo futura; ya que se considera a la educación inicial la base de la enseñanza en donde el niño desarrolla habilidades y destrezas necesarias en su educación (Cristóbal, 2011).

c) Impacto Esperado

Un análisis adecuado permite gestionar los resultados sin contextualizar las condiciones específicas del estudio; sino más bien, de una forma aislada, lo cual provoca que se generalice los mismos, permitiendo la comparación con otros aplicados en situaciones y tiempos distintos haciendo que se derive un solo criterio; lo cual facilita al docente aplicar las estrategias en entornos distintos, y que, disminuya la fase de experimentación con los estudiantes.

d) Factibilidad

En la actualidad las temáticas de gamificación y comprensión y expresión del lenguaje han sido ampliamente analizadas, no obstante, se lo ha desarrollado en diferentes contextos creando complejidad en la replicabilidad de los mismos; por ende, analizarlos de forma aislada y comparando los resultados con las actuales condiciones puede mejorar la planificación de estas en educación inicial.

5. Objetivos

a) Objetivo General

- Analizar la gamificación como estrategia pedagógica para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial.

b) Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la gamificación como estrategia pedagógica de comprensión y expresión del lenguaje en la educación inicial.
- Identificar aplicaciones digitales para la gamificación de actividades relacionadas con la comprensión y expresión del lenguaje.
- Elaborar una guía de aplicación generalizada de gamificación como estrategia pedagógica de comprensión y expresión del lenguaje en la educación inicial.

6. Preguntas Científicas

¿De qué forma ha influido la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial?

¿Con que recursos o conocimientos previos debe contar el docente para aplicar estrategias de gamificación?

7. Fundamentación teórica

Se sintetiza los fundamentos teóricos más relevantes para el análisis del estudio.

Gamificación

Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (Dolores, 2007).

Elementos de la Gamificación

Se complementan y se vinculan de manera estratégica en la implementación de este, consiguiendo así un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

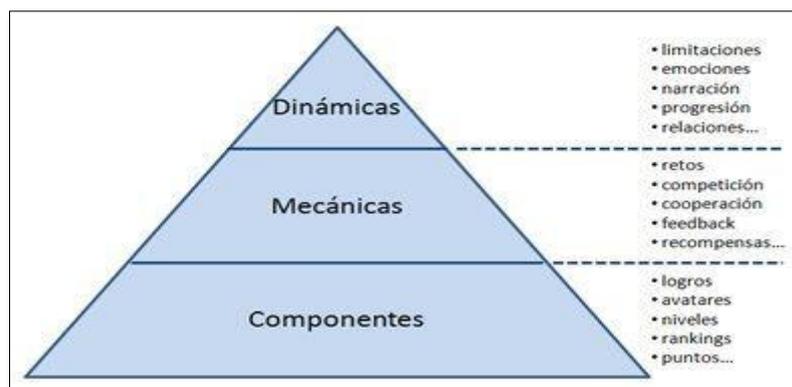


Figura 1 Elementos de Gamificación

Fuente: (Calderon, 2014)

El juego y su relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje

Es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación

preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. (UNICEF, 2018)

Comprensión y Expresión del Lenguaje en educación Inicial

El lenguaje es imprescindible en la comunicación, con él se pueden manifestar sentimientos, pensamientos y sensaciones a través de enviar y recibir mensajes. En la comunicación el gesto da vida y movimiento a la palabra, fortalece y precisa su significado. El lenguaje oral enriquece la comunicación y expresión del niño y niña, influye directamente en el aprendizaje de cualquier nivel educativo y de manera especial en el nivel inicial (Espinosa, 2017).

Funciones del lenguaje

La función principal del lenguaje humano es comunicar. Sin embargo, opera de maneras distintas según el tipo de mensaje que queramos transmitir o el tipo de comunicación que busquemos sostener con uno o varios interlocutores (Monarque C. , 2018).

Estas pueden ser:

- Apelativa o conativa
- Referencial, representativa o informativa
- Emotiva, expresiva o sintomática
- Poética o estética
- Fática o de contacto
- Metalingüística

Estructura curricular de comprensión y expresión del lenguaje en Educación Inicial

El Ministerio de Educación, como ente rector, principal responsable de la educación nacional y comprometido con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos, pone a disposición de los docentes y otros

actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo (Rodríguez, 2017).

8. Metodología

a) Definición de Variables

- **Variable independiente:** Gamificación
- **Variable dependiente:** Comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial.

b) Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicador
Gamificación	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.	Experiencia de juego como aprendizaje. Entorno de entretenimiento. Aprendizaje por motivación	Motivación Interacción Trabajo en equipo.
Comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial.	La capacidad para hablar es el principio que distingue al ser humano de las demás especies. El habla permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos, etc., e interiorizar al mismo tiempo; es lo que permite ponernos en contacto directo con los otros	Expresión del Lenguaje Comprensión del lenguaje	Articulación de palabras. Comunicación adecuada.

	<p>individuos, siendo el principal medio de comunicación.</p> <p>Esto significa, aprender a utilizar un código de símbolos, que abarca la adquisición de un vocabulario, conocimiento del significado de las palabras y de una elaboración adecuada de frases, uso de conceptos, etc.</p>	Comunicación	Comprensión de frases.
--	---	--------------	------------------------

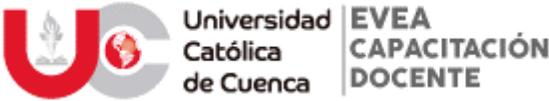
c) Descripción del método para el levantamiento de información en base al cuadro de operacionalización de variables.

La investigación sobre la gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial, se trata de una metodología de tipo bibliográfico y descriptivo, para lo cual se aplica el método de investigación documental, que se puede definir como la acción y el efecto de realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de buscar estrategias para la mejoría del aprendizaje relacionado con la lectura de los infantes, teniendo como fin ampliar el conocimiento científico y perseguir el principio de una aplicación práctica.

La localización de las referencias bibliográficas será mediante una búsqueda exploratoria en las fuentes digitales de artículos, libros o revistas científicas, al que se puede acudir como reseñas para posteriormente contestar las preguntas de investigación y probar la hipótesis, el instrumento que se utilizara son las fichas bibliográficas las cuales permitirán identificar de los textos las categorías y variables relacionadas con el tema de estudio.

Tabla 2

Instrumentos de Investigación

												
MATRIZ REVISIÓN ARTÍCULOS CIENTÍFICOS												
N -	AUTOR (ES)	TÍTULO	Tipo de Documento	VOL.	NÚM.	AÑO	PÁG.	RESUMEN	PALABRAS CLAVE	TEMÁTICAS ABORDADAS	IDEA CENTRAL	URL
1	Andrea Romero y Javier Espinosa	Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos	Dialnet		0214-8560	2019	61-82	Es en la etapa de Educación infantil cuando se produce una introducción al proceso de lectoescritura de este modo, es cuando pueden observarse las mayores diferencias en el ritmo de aprendizaje	Gamificación-trabajo cooperativo-educación infantil-motivación	Razones por la que gamificar-aprendizaje basado en retos-principios psicológicos de la gamificación- el juego de gamificar-componentes del juego-tipos de jugadores y gamificación	Observar los ritmos de aprendizaje	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518831
2	Ángel Torres y Luis Romero	La gamificación como estrategia de motivación en el aula	libro			2018	480	Esta investigación se realizó tras ver que otra metodologías basadas en estrategias colaborativas no crearon ni la implicación ni los aprendizajes esperados	Ámbito educativo-experiencias-capacidad-comportamiento	Análisis de experiencias ramificadas en el ámbito educativo-herramientas de aprendizaje	La alfabetización como forma de entender y producir significados	https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/57490842/Gamificacion_2octubre2018.pdf?1538510840=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGamificacion_en_Iberoamerica_Experiencia.pdf&Expires=1607987318&Signature=ARxw0OJ~PgxjYkvyGWOLittGnY2DyPMA

												6co7DxrMzuH9aR90kmpT~NZmU2kaSnH~mF3-90fX-B1haiDaao0qjepiwEcoy3KWWh8VNP8rUKOGej4Vp~~sJPmH-yCqAVQ0gki6C762Qrvb1NQs8Mciw0gmX4-nMz9d69DW3AQqwJvbBsClthXm6Jt-uPBPLPA6qh-SHkkggm209wd2TzMfR7RcPCGp26HyDKUoazlHvyiSYPTKCHSKgn9qEj6st4L38IXcZ-96SRO3unud08cxRrOvzhzEUELfAnSoGcWbkYH-vG5EnjpGb3QElN2bZrJF5VNXbl3wLS2dAJi3p0VWTSO_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGS_LRBV4ZA#page=137
3	Juan Cervera Borrás	Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial	Artículo		2011	211-236	Analizar el desarrollo de comprensión y expresión del lenguaje en la etapa preescolar y educación inicial	Lenguaje, estrategias didácticas, comprensión y expresión del lenguaje.	La enseñanza de la lengua en Preescolar, Guía del educador, inicios del lenguaje.	demostrar la necesidad de diseñar un plan con estrategias de aprendizaje en el contexto educativo del niño	http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/adquisicin-y-desarrollo-del-lenguaje-en-preescolar-y-ciclo-inicial-0/html/ffbc2e-82b1-11df-acc7-002185ce6064_1.html	
4	Camilo Córchelo	Gamificación como experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula	dialnet	63	2018	29-41	Presenta una estrategia docente de gamificación cuyo objetivo fue motivar a los estudiantes y dinamizar el desarrollo de contenidos del aula basada en la	gamificación-estrategias pedagógicas-estrategias de innovación	objetivos educativos-comportamientos negativos-jugadores(rasgos y características)-ciclos de actividades-recursos	definir con claridad los objetivos educativos que se quieren conseguir en el aula-y delimitar los comportamientos	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6413665	

								presentación, exploración y canje de puntos			os que queremos potenciar en los estudiantes	
5	Claudia Monarque	Aproximación a la lectoescritura mediante técnicas de atención temprana en educación infantil	libro			2018	46	El presente trabajo muestra una propuesta de intervención didáctica donde se exponen diferentes estrategias para el acercamiento a la lectoescritura a través de técnicas de atención temprana	Lectoescritura-técnicas-metodología-atención temprana-proceso-maduración-desarrollo-aprendizaje-periodos sensitivos-plasticidad	Acercamiento a la lectoescritura infantil-factores que intervienen en el aprendizaje lector-metodologías para la enseñanza de la lectoescritura-atención temprana en educación infantil	Mostrar a los docentes dichas técnicas de aproximación y estrategias para poder llevarlas a cabo dentro de las aulas	https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6802/MONARQUE%20SAENZ%20CLAUDIA%20ROGELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
6	Fernando Lera	Gamificación: hagamos que aprender sea divertido	libro			2016	89	Nuestro sistema educativo se encuentra inmerso en una profunda depresión, sometida a una gran cantidad de estímulos externos que provocan un desinterés por el aprendizaje como algo monótono, obligado y aburrido.	Gamificación-educación-motivación-diversión-aprendizaje	Gamificación y motivación-Herramientas de la gamificación-aplicaciones prácticas de la gamificación	Relación o interacción del ser humano, además realizar objetivos como una mejora dinámica	http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-%20GONZALEZ-68030.pdf%20?sequence=1
7	Guadalupe Dolores	La influencia del contexto en la adquisición de la lectoescritura en la escuela primaria	Libro		114	2007	31	La calidad del aprendizaje depende en gran medida de la habilidad del docente para adaptar su demostración y descripción a las necesidades cambiantes del alumno.	Comprensión-aprendizaje-calidad	Conceptos teóricos sobre lectura y escritura-importancia del contexto educativo	La interacción de la lectura y escritura en la realidad de las aulas	http://200.23.113.51/pdf/25193.pdf

8	Javier Quintana	Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio	Dialnet	XI V	191-121	2019	90-122	En esta investigación se pretende realizar una aproximación al concepto de juego y gamificación, al ser una propuesta innovadora que se está potencializando en la actualidad en las prácticas educativas que incorpora experiencias de gamificación en el aula	Aprendizaje activo-aprendizaje colaborativo-comunicación educativa-gamificación	El poder del conocimiento en una sociedad en profundo cambio-innovación para mayor motivación-como responde el sistema educativo	Como surge la gamificación a través de nuevos paradigmas que ayuden a captar la motivación de los individuos	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038105
9	José Montalvo	Estimulación de los centros cerebrales del habla y del lenguaje en adquisición de lectoescritura en niños de 4 a 6 años	Maskana	5	2	2014	75-84	El objetivo del estudio fue validar un modelo de procedimientos de estimulación de los centros cerebrales del habla y el lenguaje para la enseñanza acelerada de la lectoescritura en niños de 4 a 6 años	Estimulación-centros cerebrales-edad psicolingüística-riesgo de no lectura	Materiales y métodos-programa de intervención- subtests del nivel representativo-nivel automático	Probar una metodología de estimulación de los centros corticales integrados del habla y del lenguaje	http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20992/1/MASKANA%205203.pdf
10	Karina Idrovo	La gamificación y su aplicación pedagógica	libro			2018	48	Con la realización de este trabajo se pretende aportar una nueva estrategia efectiva y divertida para el desarrollo de las destrezas imprescindibles y deseables mediante la gamificación como propuesta metodológica	Educación innovadora-generar talentos-	Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos-gamificación, ludificación o juguetización-gamificación y educación	Importancia de la educación innovadora en la que los textos no sean la base de esta, sino que los docentes proporcionen y fomenten nuevas	https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf

											metodologías de aprendizaje	
1 1	Liliana Calderón	La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar	Libro			2014	94	El presente proyecto de investigación está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos de grado transición a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y deseo por aprender	Lúdica-procesos de aprendizaje-pensamiento-cognición-conocimiento	Ausencia de estrategias en el aula de clase-contexto local	intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula	http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-
1 2	María Campos	La gamificación como recurso para la mejora de los procesos lectoescritores en niños con trastorno por déficit de	Dialnet			2018	3.962	Este libro recoge las principales aportaciones sobre la innovación pedagógica que tuvo preámbulo acerca de las nuevas perspectivas de la práctica educativa	Innovación educativa-praxis docente-experiencias pedagógicas	Experiencias pedagógicas e innovadoras en ámbitos educativos	Utilizar la gamificación como estrategia indispensable para niños con déficit de atención e hiperactividad.	https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6411

		atención e hiperactividad.										
13	María José González y Myriam Delgado	Rendimiento académico y enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en Educación Infantil	Dialnet	32	3	2009	265-276	Consiste en analizar la influencia de la aplicación de un programa de intervención psicoeducativa de la lectoescritura en el rendimiento académico, fomentando el desarrollo psicolingüístico de las edades tempranas	Lectura- escritura- rendimiento académico- educación infantil-	Rendimiento académico-programa de intervención en la educación infantil	La intervención de la psicoeducativa de la lectoescritura en el rendimiento académico	https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?query=Dismax.DOCUMENTAL_TODO=Rendimiento+acad%C3%A9mico+y+ense%C3%B1anza+aprendizaje+de+la+lectoescritura+en+Educaci%C3%B3n+Infantil+y+Primaria
14	Marla Rodríguez	Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lectura en niños y niñas	libro			2017	96	La presente investigación tiene como propósito demostrar la efectividad de los juegos didácticos para superar dificultades en el aprendizaje de la lectura y escritura	Lectura-escritura- juego didáctico- lúdica-estrategia didáctica	Lectura-escritura- modelo de aprendizaje- estrategias lúdico pedagógica-la lúdica-el juego didáctico- aprendizaje significativo	Es importante tener en cuenta y conocer cuáles son las bases legales que están en pro de construir y delegar una formación educativa para todos los ciudadanos y construir alternativas de solución para disminuir las dificultades de lectura y escritura	https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1282/vergarabrighite2017.pdf?sequence=1
15	Nuria Cuesta	La enseñanza de la lectoescritura en educación	libro			2015	76	El lenguaje es una de las facultades más importantes del ser humano, Se trata de	Lectoescritura- enfoque constructivista- educación infantil-	Lenguaje y comunicación- la lengua escrita- condiciones necesarias	Entender que se entiende por leer o lectura y	https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15828/TFG-

		infantil: la transición de la etapa silábica a la silábica alfabética						una herramienta elemental para la comunicación, que nos permite la construcción de conocimientos y la integración social.	propuesta de intervención	para el aprendizaje de la lectoescritura	sus principales fases	L%201001.pdf?sequence=6&isAllowed=y
16	Raquel Fernández	Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria	libro			2017	15	Este trabajo presenta un diseño de Gamificación para estimular el interés formativo del alumnado en la asignatura de literatura infantil	gamificación-literatura infantil-lectura-proceso formativo	Método(gamificación)-diseño de gamificación-que elementos se va a gamificar -la narrativa	Evaluar el proceso de aprendizaje no solamente lo que el alumno sabe, sino también lo que es capaz de hacer con ese conocimiento.	https://www.researchgate.net/profile/Raquel_Fernandez_Cobo/publication/340607070_UN_DISENO_DE_GAMIFICACION_EN_EL_AULA_DE_LITERATURA_INFANTIL_Y_JUVENIL_PARA_MEJORAR_LAS ESTRATEGIAS_DE LECTURA Y ESCRITURA EN EL GRADO DE EDUCACION PRIMARIA/links/5e947950a6fdcca789137d9d/UN-DISENO-DE-GAMIFICACION-EN-EL-AULA-DE-LITERATURA-INFANTIL-Y-JUVENIL-PARA-MEJORAR-LAS-ESTRATEGIAS-DE-LECTURA-Y-ESCRITURA-EN-EL-GRADO-DE-EDUCACION-PRIMARIA.pdf
17	Rocío Castiella y Heriberto	Importancia de la iniciación de la lectoescritura	libro			2018	31	La lectura y la escritura son fundamentales no solo para el desarrollo académico	Educación infantil-lectura-escritura-enseñanza y aprendizaje	Educación infantil-aprendizaje de la lectura-aprendizaje de la escritura-relación entre lectura y escritura	Mejorar el rendimiento académico de los niños mediante el	https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10767/%c2%bfQue%20importancia%20tiene%20la%20iniciacion%20de%20

	Jimenez	en educación infantil						de los escolares, sino también en nuestras vidas, abogando la importancia de favorecer el aprendizaje			mejoramiento del lenguaje	201a%20lectoescritura%20en%20Educacion%20Infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y
18	Ruth Contreras	Experiencias de Gamificación en las aulas	Libro		15	2017	126	a la gamificación como un acto de tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso	Gamificación-reglas-objetivos-resultados	Gamificación en escenarios educativos-motivar a los alumnos	Con la ayuda de la gamificación se pretende mejorar un proceso con posibilidades que proporcionan experiencias mediante el apoyo	https://ddd.uab.cat/pub/llibres/2018/188188/ebook15.pdf
19	Sara Cristóbal	La metodología de lectoescritura en educación infantil y su influencia en el aprendizaje lectoescritura de los alumnos	libro			2011	107	El objeto de la investigación pretende conocer que metodologías de lectoescritura están llevándose a cabo+I10:J10	Metodología-lectoescritura-método mixto, sintético y global	Concepto de lectoescritura-importancia de la lectoescritura-edad idónea para enseñar a leer y escribir-el currículum y la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura-dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura.	Introducir a los escolares de forma progresiva en un sistema de códigos convencionales que les permita entender, interpretar y producir informaciones sencillas.	http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3204/TFMB.36.pdf?sequence=1&isAllowed=y
20	Teodoro Pesantes	Estrategias metodológicas para fomentar la lectura en los niños de 05 años del nivel inicial	libro			2020	30	El trabajo muestra en que, medida las estrategias metodológicas de lectura, mejora, desarrolla y estimula desde inicial el hábito por la lectura permitiendo	Estrategias comunicativas de lectura	Estrategias metodológicas-importancia de la lectura-qué es saber leer-que es aprender a leer-que es saber leer-el juego y la actividad lúdica	Llevar al niño desde el afianzamiento inicial, de las formas básicas para luego inducirlo a relacionarse estas con las	http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1983/Pesantes%20Aguiar%20c%20Teodoro.pdf?sequence=1&isAllowed=y

								habilidades comunicativas			operaciones de pensamiento concreto y posteriormente a las operaciones formales	
2 1	Teresa Reyes	Aplicación de la gamificación en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria	libro			2015	256	El juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y socialización del niño como una valiosa estrategia para el proceso educativo con una capacidad efectiva y reforzamiento	efectivo-lograr objetivos-desarrollar habilidades	Generalidades sobre el juego y lectura-posturas teóricas sobre la enseñanza de la lectura-la motivación como elemento para enseñar la lectura-tipos o niveles de lectura	Aportación importante en la didáctica presentando un plan estratégico para promover el empleo de actividades lúdicas con recurso didáctico	https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/201600001489.pdf?sequence=1
2 2	Lizbeth O. Vega Pérez	Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares. Manuales para profesionales y padres	Libro	1	LB1139	2016	101-160	Se centra en determinar estrategias adecuadas para el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje.	Estrategias Didácticas, Juegos de interacción, dinámicas.	El desarrollo del lenguaje oral en los años preescolares; Papel de padres y maestros en el desarrollo del lenguaje en los años preescolares	Representación social de los docentes mediante la interpretación de la realidad del contexto educativo.	http://www.libros.unam.mx/digital/v3/12.pdf
2 3	Valero Valenzuela y Alfonso García	Hibridación del modelo pedagógico de gamificación con una responsabilidad personal y social	Apunts		141	2020	63-74	El objetivo de este estudio fue analizar el resultado de una intervención docente basada en la hibridación del modelo pedagógico de responsabilidad personal y social, que consiste en la	Innovación pedagógica-modelo pedagógico	Innovación con los modelos pedagógicos-Modelo de responsabilidad personal y social-El método de gamificación-La hibridación de los modelos pedagógicos	Aplicación de nuevos modelos pedagógicos como estrategia innovadora	https://revista-apunts.com/hibridacion-del-modelo-pedagogico-de-responsabilidad-personal-y-social-y-la-gamificacion-en-educacion-fisica/

								combinación de la observación e interacción docente y alumnos como una innovación didáctica				
24	Ochoa Morante, Jesica & Verdesoto Pincay, Susana	Desarrollo de las Destrezas en la Comprensión y Expresión del Lenguaje en Niños	Tesis			2015		El presente trabajo de investigación identifica el Desarrollo de las destrezas en la comprensión y expresión del lenguaje y su Influencia en los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial del Centro Educativo "Eugenio Espejo" del Cantón Milagro durante el periodo 2014-2015. Este proyecto es una investigación de campo que responde a un estudio cualicuantitativo, se fortalece en fundamentaciones filosófica, psicológica, sociológica y pedagógica. Este proyecto centra su trabajo en impulsar en los niños y niñas el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal, que expresen de manera adecuada de	Desarrollo, Destrezas, Comprensión, Expresión del lenguaje	Expresión y Comunicación del Lenguaje, Lectoescritura, Motivación, interacción.	Expresión y Comunicación del Lenguaje	http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2367/1/DESARROLLO%20DE%20LAS%20DESTREZAS%20EN%20LA%20COMPRESION%20Y%20EXPRESION%20DEL%20LENGUAJE%20EN%20NIOS%20DE%20MILAGRO%20CANTON%20ESPEJO.pdf

								<p>sus ideas y pensar, que tengan contacto con experiencias de significación, que puedan estar con la seguridad y confianza de transmitir sus emociones y todo lo relacionado al hacer uso de la diversidad lingüística. Por tal motivo se complementa un Manual de recursos didácticos para el desarrollo de destrezas en la comunicación y expresión del lenguaje en niños de 4 a 5 años.</p>				
2 5	UNICEF	Aprendizaje a través del juego	Libro	1		2018	<p>La importancia del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que tiene por objetivo asegurar que de aquí a 2030 “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación</p>	Primera infancia, estrategias de aprendizaje, juegos didáctico	Juego como método de enseñanza	programas de educación en la primera infancia	<p>https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf</p>	

							<p>preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria". Actualmente la educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia de los sistemas educativos</p>				
26	ELENA SANCHEZ GUTIERREZ M ^a TERESA SAEZ DEL CASTILLO	ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE ORAL EN EDUCACIÓN INFANTIL	Libro	2	1	2015	<p>Uno de los pilares en los que se asientan el progresivo cambio de actitudes docentes, la renovación metodológica y la actualización profesional es, sin duda, el trabajo compartido, el intercambio enriquecedor de experiencias</p>	Lenguaje oral, funciones del lenguaje, discriminación visual	DESARROLLO DE LAS CONDUCTAS PREVIAS AL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE	Preparar un instrumento que pueda ser útil al profesorado de Educación Infantil en el ámbito de la comunicación, realizando paralelamente una labor preventiva de	https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_esc_inclusiva/es_def/adjuntos/especiales/110002c_Doc_EJ_estimulacion_leng_oral_inf_c.pdf

	MORAZA GUADALUPE ARTEAGA GOÑIBEGONA RUIZ DE GARIBAY GARCIA AURO PALOMAR VAZQUEZ M ^a PILAR VILLAR MATA						personales, el análisis conjunto de trabajos anteriores y las lecturas ampliamente comentadas, hasta llegar a nuevas elaboraciones. Éste es el sentido del que se impregnan los seminarios de profesores, las reuniones habituales y periódicas de profesionales inquietos que debaten en torno a una mesa, a partir de preocupaciones comunes, los distintos problemas aparecidos en su diario quehacer y las posibles vías para su resolución, encuadradas en criterios comunes y desde un conocimiento enriquecido por el estudio.			los trastornos ligeros del habla, de origen funcional, que suele presentar comúnmente este alumnado.	
27	AGUILERA QUINTO EDITH DE LOS	EXPRESIÓN Y COMPREENSIÓN EN EL LENGUAJE Y SU INCIDENCIA EN EL	Tesis			2012	Este trabajo de investigación se aplicará en las instituciones educativas que tienen el nivel inicial, donde cada uno de los docentes	Lenguaje Oral, Educación Inicial, Expresión y comprensión	Estimulación del lenguaje, Expresión y comunicación del lenguaje, avances tecnológicos que favorecen la comprensión del lenguaje.	Expresión y comunicación del Lenguaje	file:///C:/Users/User/Downloads/BFILO-TMEP-12M01.pdf

<p>ÁNGE LES.</p>	<p>APRENDIZA JE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA UTE # 12 EN EL CANTÓN SALITRE, DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS.</p>					<p>deberá desempeñar un rol de calidad para obtener excelentes resultados en expresión y comprensión del lenguaje. Los primeros pasos en la comprensión y expresión del lenguaje implica que la persona sea capaz de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. El docente debe planificar estrategias programadas y secuenciadas, solo así la expresión y comprensión será espontánea en una situación lúdica, pero siempre utilizará un vocabulario preciso y una estructura coherente. En lo pedagógico las dificultades de los niños en la comunicación y el</p>				
----------------------	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--

								<p>lenguaje se relacionan con el desarrollo de varias funciones básicas como: la cognición social, la comunicación y el lenguaje, las que varían en función del perfil de cada niño y del momento del desarrollo en el que se encuentra. Se debe tener en cuenta los avances científicos y tecnológicos, y actualizarse con frecuencia. En lo psicológico los planteamientos basados en conductas sociales no deben sustituir, sino completar, la intervención básica en habilidades de interpretación de intenciones, teoría de la mente y de comprensión del lenguaje que se lo considera como una función cerebral superior y uno de los procesos cognitivos más importantes en la vida del ser humano, que lo relaciona con</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

								<p>el entorno, que facilita el ordenamiento de pensamientos, a través del almacenamiento, procesamiento y codificación de la información que recibimos del entorno. La producción y comprensión lingüística del sujeto e involucra tres grandes aspectos: la forma, el contenido y el uso. La forma incluye los niveles fonológico (pronunciación de consonantes) y morfosintáctico (construcción de las oraciones) del lenguaje, el contenido se relaciona con los aspectos semánticos (vocabulario), y por último en el uso del lenguaje se ven involucrados los aspectos pragmáticos (comunicación no verbal). El lenguaje se ve afectado por múltiples factores, tales como orgánicos,</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

							psicológicos, sociales y afectivos				
28	LUISA FERNANDA CABRERA MONTERO	GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN EN VILLAVICENCIO, (META)	Tesis		2019		Esta investigación tiene como propósito la creación e implementación de una propuesta didáctica para la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera para los estudiantes de grado Transición del colegio Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Villavicencio, Meta. La propuesta didáctica se fundamentará en el uso de la gamificación y la lúdica como referentes para crear una estrategia que favorezca y tenga un impacto significativo en esta área. Asimismo, se aborda la necesidad identificada en la descripción del problema, teniendo en cuenta que, la gamificación puede convertirse en una estrategia	Gamificación, enseñanza, aprendizaje, didáctica, lúdica, inglés	Proceso de enseñanza aprendizaje, Gamificación, Comprensión del lenguaje.	Gamificación con estrategia didáctica.	https://repositorio.iberomericana.edu.co/bitstream/001/929/1/Gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20%E2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%20Se%C3%B1ora%20del%20Carmen%20en%20Villavicencio%2C%20%28Meta%29.pdf

								<p>metodológica significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, ya que brinda la oportunidad de explorar aspectos asociados a la motivación, la creatividad, el aprendizaje significativo, factores determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. Además, la gamificación también es una herramienta que permite promover la inclusión y el rol activo del estudiante en las actividades propuestas</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

9. Cronograma

Tabla 3

Bloques	Actividad	Documento de verificación	Fecha inicio	Fecha término entrega
1	Presentación de solicitud indicando opción de titulación	Solicitud varia indicando la opción de Trabajo de Titulación.	19/octubre/2020	23/octubre/2020
	Identificación de problemas y selección del tema problematización	Oficio de solicitud en hoja simple con logo a color de la Universidad, para la realización del trabajo de titulación aprobado por la Institución correspondiente. (Formato en Secretaría)	19/octubre/2020	25/noviembre/2020
	Justificación e importancia	Documento digital, entrega al docente de metodología de la Investigación y al Docente que por su línea de investigación guía el trabajo, mismo que puede ser ratificado como Tutor en Consejo Directivo.		
	Objetivos: Generales. - (en relación a la elaboración de un Artículo Académico) y Específicos. - (Dos objetivos: uno en relación a la elaboración de un marco teórico y otro en relación a la investigación de campo)	Documento digital, entrega al docente de metodología de la Investigación y al Docente que por su línea de investigación guía el trabajo, mismo que puede ser ratificado como Tutor en Consejo Directivo.		
	Preguntas científicas	Documento digital, entrega al docente de metodología de la		

Tabla 4*Análisis de personalidad*

Personalidad	Característica	Actividades que lo motivan
Sociable	Se siente cómodo a interactuar con otros, tiende a crear relaciones sociales con facilidad.	<ul style="list-style-type: none">- Trabajo en equipo- Redes Sociales- Descubrimientos Sociales- Competitividad
Espíritu libre	Se encuentra motivado por el autoaprendizaje y descubrir cosas nuevas.	<ul style="list-style-type: none">- Juegos Complejos- Retos- Alcances de nuevos niveles de dificultad
Filántropos	Les gusta complacer a otras personas sin buscar una recompensa por ello.	<ul style="list-style-type: none">- Compartir cosas- Determinando objetivos- Coleccionar elementos
Jugadores	Les encanta jugar, las recompensas por hacerlo y que su talento sea	<ul style="list-style-type: none">- Premios- Medallas

	reconocido. Siempre buscarán ganar y ser los mejores.	- Reconocimientos de méritos
Revolucionarios	Sienten motivación por el cambio, buscan revolucionar todo lo que tocan y tener la oportunidad de dejar volar su creatividad. Siempre buscarán otra forma de llegar al objetivo, a veces incluso, haciendo trampas.	- Requieren de juegos de desafío - Anonimato - Otras relacionadas con procesos de rebeldía.

Tabla 5*Análisis Artículos*

AUTOR (ES)	TÍTULO	Análisis
Andrea Romero y Javier Espinosa	Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos	Se hace énfasis en la gamificación como una estrategia adecuada en la cual se puede integrar recursos tecnológicos; siendo que mejora la capacidad de razonamiento en el estudiante
Ángel Torres y Luis Romero	La gamificación como estrategia de motivación en el aula	Los estudiantes tienden a relacionar el entorno educativo como actividades repetitivas para memorizar el contenido; en el caso de la investigación se analiza como la gamificación permite mejorar el entorno educativo dentro del aula de clase; con lo cual se obtiene un mejor rendimiento.
Juan Cervera Borrás	Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial	En la Educación inicial se vuelve necesario desarrollar el lenguaje; según el autor existen rangos de tiempo en los que el menor debe desarrollar su comprensión y expresión del lenguaje; con lo cual a futuro logrará comunicarse y adquirir la destreza de escribir.
Camilo Córchelo	Gamificación como experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula	Las estrategias utilizadas en el aula de clases lograron motivar de forma adecuada a los estudiantes; a su vez, el

		<p>docente hace uso de aplicaciones web con contenido específico para la práctica del contenido de la asignatura en casa.</p>
Claudia Monarque	<p>Aproximación a la lectoescritura mediante técnicas de atención temprana en educación infantil</p>	<p>La comprensión del lenguaje es muy importante en la educación inicial; ya que a partir de ello se derivan otras habilidades como la lectoescritura; mediante el menor aprende a manejar de mejor forma el lenguaje.</p>
Fernando Lera	<p>Gamificación: hagamos que aprender sea divertido</p>	<p>Las diferentes estrategias de aplicación de la gamificación mediante el juego son analizadas; con lo cual el autor hace referencia a que esta estrategia es eficaz para aplicarla en educación.</p>
Guadalupe Dolores	<p>La influencia del contexto en la adquisición de la lectoescritura en la escuela primaria</p>	<p>La comprensión y expresión adecuada del lenguaje permite desarrollar nuevas habilidades que le permiten integrarse en su entorno al niño conforme adquiere habilidades.</p>
Javier Quintana	<p>Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio</p>	<p>Las dinámicas de gamificación implementadas son innovadoras en el entorno educativo; evitando que las actividades desarrolladas sean rutinarias; los diferentes juegos promueven que el menor genere motivación por el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>

<p>Karina Idrovo</p>	<p>La gamificación y su aplicación pedagógica</p>	<p>La gamificación es una estrategia reciente de aplicación en el ámbito educativo; no obstante, se ha visualizado que genera el interés adecuada en el estudiante logrando resultados eficaces sobre el dominio del contenido.</p>
<p>Liliana Calderón</p>	<p>La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar</p>	<p>Las estrategias aplicadas para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje se tornan derivado de innovación en el contenido y la constante innovación de las tecnologías; las aplicaciones Web con finalidad educativa se han vuelto más populares de aplicar.</p>
<p>María José González y Myriam Delgado</p>	<p>Rendimiento académico y enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en Educación Infantil</p>	<p>Las estrategias de gamificación mejoran el rendimiento académico en los estudiantes; independientemente de su nivel educativo.</p>
<p>Mala Rodríguez</p>	<p>Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lectura en niños y niñas</p>	<p>Los juegos en el entorno educativo han sido una estrategia que genera una adecuada motivación en los estudiantes; y guiados correctamente permite generar conocimientos con valor lúdico; además de desarrollar habilidades y aptitudes idóneas.</p>

Nuria Cuesta	La enseñanza de la lectoescritura en educación infantil: la transición de la etapa silábica a la silábico alfabética	En la educación inicial los niños van desarrollando habilidades de comprensión y expresión del lenguaje; mediante el cual se puede indagar una correcta estrategia que motive el correcto desenvolvimiento.
Raquel Fernández	Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria	En los primeros años de educación motivar en los estudiantes la adquisición de nuevas habilidades en torno al lenguaje se vuelve necesario para comprender las demás asignaturas de educación básica.
Ruth Contreras	Experiencias de Gamificación en las aulas	Los estudiantes tienden a relacionar el entorno educativo como actividades repetitivas para memorizar el contenido; en el caso de la investigación se analiza como la gamificación permite mejorar el entorno educativo dentro del aula de clase; con lo cual se obtiene un mejor rendimiento.
Lizbeth O. Vega Pérez	Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares. Manuales para profesionales y padres	Desarrollar de forma adecuada el lenguaje es la principal temática tratada por el autor; considerando que resulta importante para el entorno del menor conocer las mismas; tanto docentes como padres de familia deben aplicar un adecuado accionar que fomente y motive el desarrollo

		de la comprensión y expresión del lenguaje.
Valero Valenzuela y Alfonso García	Hibridación del modelo pedagógico de gamificación con una responsabilidad personal y social	El entorno en que se desenvuelve el menor resulta fundamental para generar un adecuado lenguaje; llegando al punto de que, si los padres del niño no manejan una comprensión y expresión del lenguaje de forma idónea el menor emitirá falencias en el mismo; acarreando problemas en su comunicación.
Ochoa Morante, Jesica & Verdesoto Pincay, Susana	Desarrollo de las Destrezas en la Comprensión y Expresión del Lenguaje en Niños	Los niños tienen diferentes etapas en las que desarrollan su comprensión y expresión del lenguaje; siendo desde la pronunciación de sílabas y palabras simples hasta la formulación de oraciones con coherencia y contexto.

Tabla 6

Guía de actividades

Guía de Gamificación para desarrollar la Comprensión y Expresión del lenguaje en Educación Inicial

Esta guía está dirigida a los niños y niñas de 3 a 6 años, consiste en la elaboración de un manual que explica el uso de recursos tecnológicos para poder desarrollar destrezas de la comprensión y expresión del lenguaje.

Antecedentes

La gamificación es una estrategia que utiliza las reglas del juego en un contexto no lúdico y hace uso de las tecnologías digitales. | La gamificación nace como una estrategia en el marketing; ya que mediante el direccionamiento de estrategias en donde el usuario se siente motivado a adquirir un determinado producto, integrando entretenimiento en la promoción, haciendo que los clientes se relacionen con él, en un ambiente controlado. Si bien la gamificación en un inicio se aplicó en el ámbito industrial, con el pasar del tiempo se implementó en la educación. La gamificación en educación usa diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos. Por otro lado, el desarrollo del niño en el ámbito de expresión y comunicación le permite relacionarse con seguridad y mayor confianza pues al adquirir formas de interacción verbal y no verbal con los demás.

Introducción

La guía titulada actividades para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial, tiene por objetivo incentivar el trabajo de los niños mediante la aplicación de la gamificación, por lo que se ha propuesto actividades estructuradas con objetivos, destrezas, proceso metodológico, descripción de materiales y con el uso de las apps, las

cuales sirven de apoyo para el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje de los niños de educación inicial.

Justificación

La presente guía de actividades mediadas por las apps permite incentivar el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje. La aplicación de esta estrategia es importante porque los niños tienen la oportunidad de interactuar con mayor dinamismo en su aprendizaje, y al mismo tiempo divertirse y motivarse en la actividad que ejecutan. Se espera que esta guía sirva de apoyo didáctico para las docentes de educación inicial por cuanto se ofrece actividades factibles de desarrollar en el aula de clase.

Objetivo

Incentivar el desarrollo de la comprensión y expresión de lenguaje en niños de educación inicial mediante actividades gamificadas con el uso de las apps.



Actividades para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje:

- Pictosonidos
- Mínimo
- My first app
- Araword
- Soy visual
- Ta-tum

Actividad 1

PICTASONIDOS: es una aplicación que utiliza pictogramas y sonidos para ayudar a comprender algo.

Objetivo: identificar el sonido escuchado previamente

Destreza: discriminar auditivamente los fonemas (sonidos) que conforman su lengua materna para incrementar las bases del futuro proceso de lectura.

Proceso Metodológico: describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.

Materiales:

- *Computadora*
- *Internet*
- *Cuaderno de trabajo*
- *Lápiz*
- *Borrador*
- *App pictasonido* <https://www.pictosonidos.com/>





Actividad 2

MINIMO: es una aplicación que permite trabajar la discriminación fonético-fonológica con ejercicios de acuerdo al grado de dificultad.

Objetivo: entender la palabra que se forma con aquellos fonemas

Destreza: incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación crecientes, así como de la estructuración progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con otros.

Proceso Metodológico: pronunciar con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal, pudiendo presentarse dificultad en ciertos fonemas.

Materiales:

- *Computadora*
- *Internet*
- *App minimo (requiere crear un usuario) [Minimo \(minimo-app.com\)](http://Minimo (minimo-app.com))*

Actividad 3

MY FIRST APP: son una serie categorías para trabajar el lenguaje.

Objetivo: practicar el vocabulario a partir de asociaciones de imágenes.

Destreza: disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

Proceso Metodológico: describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos y material digital.

Materiales:

- *Computadora*
- *Internet*
- *Cuentos*
- *revistas*
- *App minimo (requiere crear un usuario)* <https://apps.apple.com/us/app/my-first-app-vehicles/id473050595>



Actividad 4

ARAWORD: es una aplicación que permite crear texto y convertirlo en pictogramas.

Objetivo: formular o estructurar varias oraciones coherentes.

Destreza: mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos del proceso inicial de la lectura partiendo del disfrute y gusto por la misma.

Proceso Metodológico: contar un cuento en base a sus imágenes a partir de la portada y siguiendo la secuencia de las páginas.

Materiales:

- *Celular*
- *Internet*
- *Cuentos*
- *pictogramas*
- *App Araword (debe ser descargada en google play) [Araword - Aplicaciones en Google Play](#)*



Actividad 5

SOY VISUAL: se relaciona con láminas ilustradas y recrea escenas cercanas a la realidad y son fundamentales para trabajar las situaciones cotidianas.

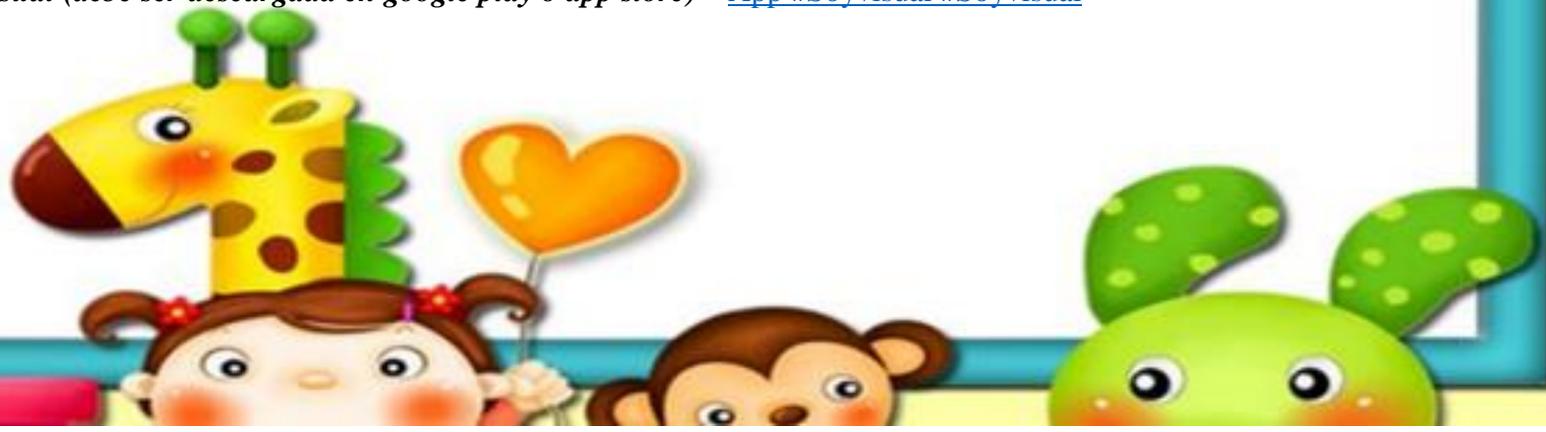
Objetivo: construir frases con verbos.

Destreza: incrementar la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los demás.

Proceso Metodológico: comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.

Materiales:

- **Celular**
- **Internet**
- **pictogramas**
- **App Soy visual (debe ser descargada en google play o app store) [App #Soyvisual #Soyvisual](#)**



Actividad 6

TA-TUM: es una aplicación que abarca gran variedad de literatura infantil y el niño puede acceder de manera digital.

Objetivo: fomentar la lectura infantil de forma dinámica.

Destreza: comprender el significado de palabras, oraciones y frases para para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.

Proceso Metodológico: responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales.

Materiales:

- *Celular*
- *computadora*
- *Internet*
- *Parlante*
- *App Ta-tum (necesita crear usuario) <https://ta-tm.com/#welcome>*



ANEXO C

CERTIFICADO DE COATUTORIA

Cuenca, 02 de septiembre del 2021

La responsabilidad del contenido del Trabajo de Titulación “ LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA COMPRENSIÓN Y EX PRESIÓN DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN INICIAL”, nos corresponde exclusivamente a la estudiante Carmen Cristina Chimbo Yunga, Investigador y a la Lic. Hilda Josefina Trelles Astudillo, Mgs., directora del Artículo Académico; y el patrimonio intelectual del mismo, a la Universidad Católica de Cuenca.



ESTUDIANTE

Carmen Cristina Chimbo Yunga

C.C: 0107137820



Lic. Hilda Trelles, Mgs.

DIRECTORA

C.C: 0101547594

ANEXO D

CERTIFICADO DE IDONEIDAD



Cuenca, 02 de septiembre del 2021

En mi calidad de Director del trabajo de titulación: " LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA COMPRENSIÓN Y EX PRESIÓN DEL LENGUAJE EN EDUCACIÓN INICIAL." elaborado por Chimbo Yunga Carmen Cristina, estudiante de la Carrera de Ciencias de la Educación mención Inicial y Parvularia en la Unidad Académica de Educación;

Certifico

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizado su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes; y debido a la calidad del trabajo, sugiero su publicación.

Hilda Trelles, Mgs.

DIRECTORA

ANEXO E

INFORME TURNITIN SUSCRITO POR

DOCENTE RESPONSABLE DE

INVESTIGACIÓN



TRABAJO DE TITULACIÓN DE CRISTINA CHIMBO YUNGA

por Cristina Chimbo Yunga

Fecha de entrega: 05-ago-2021 11:00a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1628083346

Nombre del archivo: e_Titulacion_Cristina_Chimbo_de_agosto_con_correcciones_APA.docx (4.69M)

Total de palabras: 13987

Total de caracteres: 83507

TRABAJO DE TITULACIÓN DE CRISTINA CHIMBO YUNGA

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru

Trabajo del estudiante

1%

2

Submitted to Mondragon Unibertsitatea

Trabajo del estudiante

<1%

3

Submitted to Keiser University

Trabajo del estudiante

<1%

4

Submitted to CONACYT

Trabajo del estudiante

<1%

5

Submitted to National University College - Online

Trabajo del estudiante

<1%

6

Submitted to Systems Link

Trabajo del estudiante

<1%

7

Submitted to Centro Universitario Cardenal Cisneros

Trabajo del estudiante

<1%

8

Submitted to Escuela Politecnica Nacional

Trabajo del estudiante

<1%

9	Submitted to ENGLISH EASY WAY SAS Trabajo del estudiante	<1%
10	Submitted to upn271 Trabajo del estudiante	<1%
11	Submitted to Massachusetts College of Liberal Arts Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas Activo
 Excluir bibliografía Activo

~~Excluir coincidencias~~ < 10 words

ANEXO F

**INSTRUMENTOS O MATRICES DE
SISTEMATIZACIÓN**

Elementos de la Gamificación

Se complementan y se vinculan de manera estratégica en la implementación de este, consiguiendo así un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

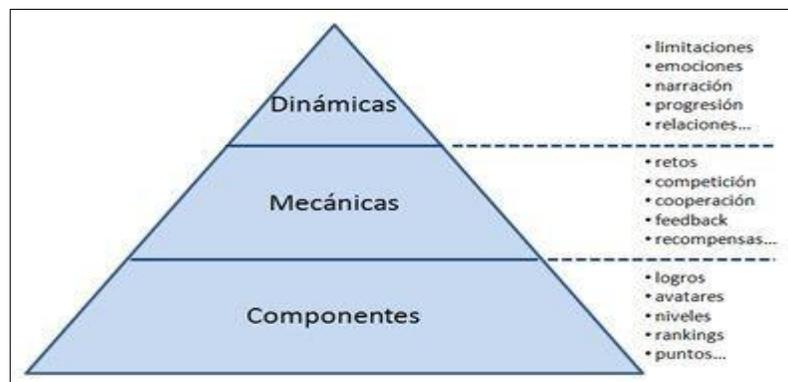


Figura 2 Elementos de Gamificación

Fuente: (Calderon, 2014)

Tabla 3

Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicador
Gamificación	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.	Experiencia de juego como aprendizaje. Entorno de entretenimiento. Aprendizaje por motivación	Motivación Interacción Trabajo en equipo.
Comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial.	La capacidad para hablar es el principio que distingue al ser humano de las demás especies. El habla permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos, etc., e interiorizar al mismo tiempo; es lo que permite ponernos en contacto directo con los otros individuos, siendo el principal medio de comunicación. Esto significa, aprender a utilizar un código de símbolos, que abarca la adquisición de un vocabulario, conocimiento del significado de las palabras y de una elaboración adecuada de frases, uso de conceptos, etc.	Expresión del Lenguaje Comprensión del lenguaje Comunicación	Articulación de palabras. Comunicación adecuada. Comprensión de frases.

Tabla 4*Análisis de personalidad*

Personalidad	Característica	Actividades que lo motivan
Sociable	Se siente cómodo a interactuar con otros, tiende a crear relaciones sociales con facilidad.	<ul style="list-style-type: none">- Trabajo en equipo- Redes Sociales- Descubrimientos Sociales- Competitividad
Espíritu libre	Se encuentra motivado por el autoaprendizaje y descubrir cosas nuevas.	<ul style="list-style-type: none">- Juegos Complejos- Retos- Alcances de nuevos niveles de dificultad
Filántropos	Les gusta complacer a otras personas sin buscar una recompensa por ello.	<ul style="list-style-type: none">- Compartir cosas- Determinando objetivos- Coleccionar elementos
Jugadores	Les encanta jugar, las recompensas por hacerlo y que su talento sea reconocido. Siempre buscarán ganar y ser los mejores.	<ul style="list-style-type: none">- Premios- Medallas- Reconocimientos de méritos

Revolucionarios	Sienten motivación por el cambio, buscan revolucionar todo lo que tocan y tener la oportunidad de dejar volar su creatividad. Siempre buscarán otra forma de llegar al objetivo, a veces incluso, haciendo trampas.	<ul style="list-style-type: none">- Requieren de juegos de desafío- Anonimato- Otras relacionadas con procesos de rebeldía.
-----------------	---	---

Tabla 5*Análisis Artículos*

AUTOR (ES)	TÍTULO	Análisis
Andrea Romero y Javier Espinosa	Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos	Se hace énfasis en la gamificación como una estrategia adecuada en la cual se puede integrar recursos tecnológicos; siendo que mejora la capacidad de razonamiento en el estudiante
Ángel Torres y Luis Romero	La gamificación como estrategia de motivación en el aula	Los estudiantes tienden a relacionar el entorno educativo como actividades repetitivas para memorizar el contenido; en el caso de la investigación se analiza como la gamificación permite mejorar el entorno educativo dentro del aula de clase; con lo cual se obtiene un mejor rendimiento.
Juan Cervera Borrás	Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial	En la Educación inicial se vuelve necesario desarrollar el lenguaje; según el autor existen rangos de tiempo en los que el menor debe desarrollar su comprensión y expresión del lenguaje; con lo cual a futuro logrará comunicarse y adquirir la destreza de escribir.
Camilo Córchelo	Gamificación como experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula	Las estrategias utilizadas en el aula de clases lograron motivar de forma adecuada a los estudiantes; a su vez, el docente hace uso de aplicaciones web con contenido específico para la práctica del contenido de la asignatura en casa.
Claudia Monarque	Aproximación a la lectoescritura mediante técnicas de atención temprana en educación infantil	La comprensión del lenguaje es muy importante en la educación inicial; ya que a partir de ello se derivan otras

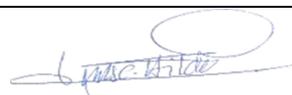
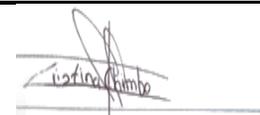
		habilidades como la lectoescritura; mediante el menor aprende a manejar de mejor forma el lenguaje.
Fernando Lera	Gamificación: hagamos que aprender sea divertido	Las diferentes estrategias de aplicación de la gamificación mediante el juego son analizadas; con lo cual el autor hace referencia a que esta estrategia es eficaz para aplicarla en educación.
Guadalupe Dolores	La influencia del contexto en la adquisición de la lectoescritura en la escuela primaria	La comprensión y expresión adecuada del lenguaje permite desarrollar nuevas habilidades que le permiten integrarse en su entorno al niño conforme adquiere habilidades.
Javier Quintana	Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio	Las dinámicas de gamificación implementadas son innovadoras en el entorno educativo; evitando que las actividades desarrolladas sean rutinarias; los diferentes juegos promueven que el menor genere motivación por el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Karina Idrovo	La gamificación y su aplicación pedagógica	La gamificación es una estrategia reciente de aplicación en el ámbito educativo; no obstante, se ha visualizado que genera el interés adecuada en el estudiante logrando resultados eficaces sobre el dominio del contenido.
Liliana Calderón	La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar	Las estrategias aplicadas para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje se tornan derivado de innovación en el contenido y la constante innovación de las tecnologías; las aplicaciones Web con finalidad educativa se han vuelto más populares de aplicar.

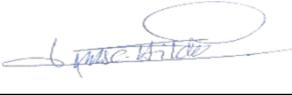
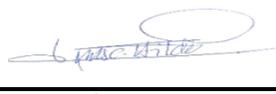
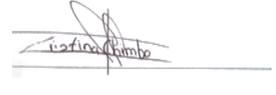
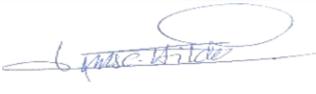
<p>María José González y Myriam Delgado</p>	<p>Rendimiento académico y enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en Educación Infantil</p>	<p>Las estrategias de gamificación mejoran el rendimiento académico en los estudiantes; independientemente de su nivel educativo.</p>
<p>Mala Rodríguez</p>	<p>Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lectura en niños y niñas</p>	<p>Los juegos en el entorno educativo han sido una estrategia que genera una adecuada motivación en los estudiantes; y guiados correctamente permite generar conocimientos con valor lúdico; además de desarrollar habilidades y aptitudes idóneas.</p>
<p>Nuria Cuesta</p>	<p>La enseñanza de la lectoescritura en educación infantil: la transición de la etapa silábica a la silábico alfabética</p>	<p>En la educación inicial los niños van desarrollando habilidades de comprensión y expresión del lenguaje; mediante el cual se puede indagar una correcta estrategia que motive el correcto desenvolvimiento.</p>
<p>Raquel Fernández</p>	<p>Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria</p>	<p>En los primeros años de educación motivar en los estudiantes la adquisición de nuevas habilidades en torno al lenguaje se vuelve necesario para comprender las demás asignaturas de educación básica.</p>
<p>Ruth Contreras</p>	<p>Experiencias de Gamificación en las aulas</p>	<p>Los estudiantes tienden a relacionar el entorno educativo como actividades repetitivas para memorizar el contenido; en el caso de la investigación se analiza como la gamificación permite mejorar el entorno educativo dentro del aula de clase; con lo cual se obtiene un mejor rendimiento.</p>

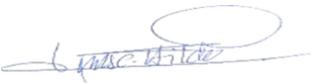
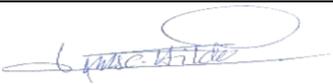
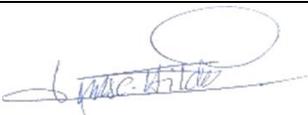
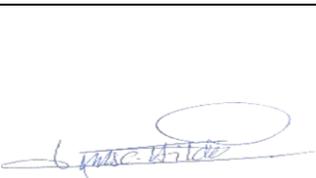
<p>Lizabeth O. Vega Pérez</p>	<p>Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares. Manuales para profesionales y padres</p>	<p>Desarrollar de forma adecuada el lenguaje es la principal temática tratada por el autor; considerando que resulta importante para el entorno del menor conocer las mismas; tanto docentes como padres de familia deben aplicar un adecuado accionar que fomente y motive el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje.</p>
<p>Valero Valenzuela y Alfonso García</p>	<p>Hibridación del modelo pedagógico de gamificación con una responsabilidad personal y social</p>	<p>El entorno en que se desenvuelve el menor resulta fundamental para generar un adecuado lenguaje; llegando al punto de que, si los padres del niño no manejan una comprensión y expresión del lenguaje de forma idónea el menor emitirá falencias en el mismo; acarreando problemas en su comunicación.</p>
<p>Ochoa Morante, Jesica & Verdesoto Pincay, Susana</p>	<p>Desarrollo de las Destrezas en la Comprensión y Expresión del Lenguaje en Niños</p>	<p>Los niños tienen diferentes etapas en las que desarrollan su comprensión y expresión del lenguaje; siendo desde a pronunciación de sílabas y palabras simples hasta la formulación de oraciones con coherencia y contexto.</p>

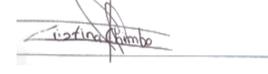
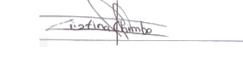
ANEXO G

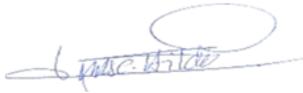
REGISTRO DE SEGUIMIENTO Y TUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

SEDE /EXTENSIÓN:	Cuenca				
CARRERA Y MENCIÓN:	Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia				
ASIGNATURA	Metodología de la Investigación				
DOCENTE:	Hilda Trelles, Mgs				
ESTUDIANTE:	Cristina Chimbo	PERÍODO:	Octubre 2020-Marzo 2021		
SESIÓN	FECHA	ACTIVIDAD Y TEMAS TRATADOS	FIRMAS	OBSERVACIONES	
1	09/12/2020	Revisión del anteproyecto y de la matriz para la revisión sistemática	Estudiante		Revisión de la redacción
			Tutor		
2	11/12/2020	Modificación de la problematización	Estudiante		Buen planteamiento del problema
			Tutor		
3		Formulación de los objetivos y	Estudiante		

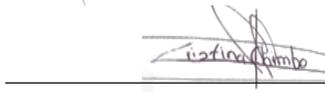
	15/12/2020	revisión sistemática de los artículos científicos	Tutor		Claridad a lo que se quiere llegar
4	22/12/2020	Revisión de la fundamentación teórica(estado del arte)	Estudiante		Deficiencia de artículos relacionados al tema
			Tutor		
5	05/01/2021	Corrección del Estado del Arte	Estudiante		Observación minuciosa de temas relacionados
			Tutor		
6	12/01/2021	Iniciación del marco teórico	Estudiante		Falta mejorar la redacción
			Tutor		
7	19/01/2021	Revisión del marco teórico	Estudiante		Adecuada sistematización de los temas
			Tutor		
8	26/01/2021	Corrección del marco teórico	Estudiante		Utiliza palabras inadecuadas
			Tutor		

9	27/02/2021	Realización de la metodología y conclusiones	Estudiante		La metodología bien redactada y las conclusiones faltaba 1
			Tutor		
10	14/04/2021	Modificación del tema	Estudiante		Se requirió a una búsqueda del tema pero con otros términos
			Tutor		
11	17/04/2021	Realización de nuevos aspectos del trabajo de titulación	Estudiante		Nueva sistematización de contenido
			Tutor		
12	18/04/2021	Revisión de las preguntas científicas y objetivos específicos.	Estudiante		Presentaba un poco de incoherencia
			Tutor		

13	04/05/2021	Investigación de nuevos temas para el marco teórico	Estudiante		Se pudo encontrar temas relevantes
			Tutor		
14	14/05/2021	Redacción del marco teórico	Estudiante		La redacción está en orden cronológico
			Tutor		
15	25/05/2021	Corrección del marco teórico	Estudiante		Eficiencia de conectores
			Tutor		
16	28/05/2021	Redacción y revisión de los resultados y conclusiones	Estudiante		Se obtuvo resultados importantes
			Tutor		
17	14/06/2021	Revisión del trabajo de titulación en su totalidad	Estudiante		Mejorar la redacción
			Tutor		
18	22/06/2021	Revisión del resumen y de la metodología	Estudiante		Mejoría de la redacción
			Tutor		
19	07/07/2021	Corrección del trabajo de titulación final con la segunda revisión de lectores.	Estudiante		Trabajo concluido
					



F) DEL TUTOR



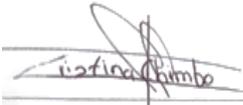
F) DEL ESTUDIANTE

ANEXO H

**PERMISO DEL AUTOR PARA SUBIR AL
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

Carmen Cristina Chimbo Yunga portador(a) de la cédula de ciudadanía N° 0107137820. En calidad de la autora y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación “La Gamificación como estrategia Pedagógica en la comprensión y expresión del lenguaje en Educación Inicial” de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 02 de septiembre del 2021

F: ... 

Carmen Cristina Chimbo Yunga

C.I. 0107137820

